



NOMOR SKRIPSI
4215/KOM-D/SD-S1/2020

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS
ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
EDITING FOTO SISWA KELAS X DI SMK HASANAH PEKANBARU**

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

JUWITA PERMATA SARI
11643202875

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2020**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة والاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji pada Ujian Munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Juwita Permata Sari
NIM : 11643202875
Judul : Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru

Telah di Munaqasahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 13 Agustus 2020

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Agustus 2020



Dekan

Dr. Nurdin, M.A

NIP. 19660620 200604 1 015

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si
NIP. 19691118 199603 2 001

Sekretaris/ Penguji II

Dr. Kodarni, S.ST, M.Pd
NIK. 130 311 014

Penguji III

Musfialdy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003

Penguji IV

Sudianto, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19801230 200604 1 001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

كلية الدعوة و علم الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION SCIENCE

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 18 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web www.uin-suska.ac.id E-mail: iain-sq@pekanbaru-indo.net.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah membaca, meneliti dan memberi petunjuk serta melakukan perubahan diperlukan terhadap penulis skripsi saudara :

NAMA : JUWITA PERMATA SARI
NIM : 11643202875
PRODI : ILMU KOMUNIKASI
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DESAIN GRAFIS
BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN EDITING FOTO SISWA KELAS X DI SMK
HASANAH PEKANBARU

Kami selaku Dosen Pembimbing menyetujui bahwa riset skripsi diatas sudah dapat diajukan pada Ujian Skripsi/Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil dalam siding

Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uneversitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian surat ini dibuat, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih banyak.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Mengetahui,
Pembimbing

Dr. Nurdin, MA

NIP. 19660620 200604 1 015

Mengetahui:

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Mengetahui
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.

NIP. 19691118 1999603 2 001

NIP. 19691118 1999603 2 001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



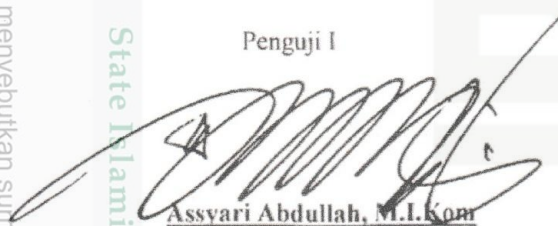
PENGESAHAN

Nama : Juwita Permata Sari
NIM : 11643202875
Judul : "Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Dalam meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa Kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru"
Telah diseminarkan pada :
Hari : Kamis
Tanggal : 05 Desember 2019


Dan dapat diterima untuk penulisan skripsi. Selanjutnya sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana (S1) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 27 Desember 2019

Penguji I


Assyari Abdullah, M.I. Kom
NIK.130 417 023

Penguji II


Mustafa, M.I. Kom
NIK. 130 417 024

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cipta Dilindungi Undang-Undang

hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN/ORISINILITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Juwita Permata Sari

NIM : 11643202875

Tempat/Tgl lahir : Selatpanjang, 03 Juli 1997

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru.

Menyatakan bahwa dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri. Bab untuk naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan karya tulis ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Sultan Syarif kasim Riau serta Undang-undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 17 November 2020

Yang Membuat Pernyataan



Juwita Permata Sari

NIM.11643202875

1. Hak cipta dilindungi Undang-undang
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pekanbaru, 24 Juli 2020

Dosen Pembimbing Skripsi
 Nomor : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (Eksemplar) Skripsi
 Hal : Pengajuan Ujian Skripsi

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 Di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan perubahan seperlunya, guna kesempurnaan skripsi ini, maka mahasiswa berikut:

Nama : Juwita Permata Sari
 NIM : 11643202875
 Jurusan : Ilmu Komunikasi
 Konsentrasi : Broadcasting

Dapat diajukan untuk menempuh ujian skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.IKom) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan judul, **"Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa Kelas X Di SMK Hasanah Pekanbaru"**.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian surat pengajuan ini kami buat, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing

Dr. Nurdin, MA

NIP. 19660620 200604 1 015

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Juwita Permata Sari
Nim : 11643202875
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa Kelas X Di SMK Hasanah Pekanbaru

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Penggunaan Media desain grafis berbasis adobe photoshop di SMK Hasanah Pekanbaru. Sekolah ini mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan kebutuhan lapangan kerja dan kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang profesional mandiri sesuai dengan program keahlian yang didasari oleh visi dan misi . Media Desain grafis berbasis adobe photoshop berpengaruh terhadap keterampilan editing foto. Hal ini dapat di lihat pada perkembangan teknologi semakin canggih telah banyak program computer yang dapat dijadikan lahan untuk dunia usaha seperti desain gambar yang bias dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMk Hasanah Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan positivism dengan metode survey dengan teknik analisa data korelasi product moment dan analisi regresi linear sederhana menggunakan alat bantu program SPSS 23.00. Teknik pengumpulan data dengan observasi, Survey, Wawancara dan Dokumentasi. Populasi untuk penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Multimedia yang berjumlah 25 orang . Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,704 (70,4%) berada pada rata-rata interval 0,60-0,799. Hal ini bearti variabel X (Penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop) berpengaruh terhadap variabel Y (Meningkatkan keterampilan editing foto siswa) yang bearti kuat berpengaruh. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan anatar penggunaan media desain grafis berbasis adobe photop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru.

Kata Kunci : Media Desain Grafis, Adobe Photoshop, Keterampilan Editing foto

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum. Warohmatullahi Wabarokatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Dalam Meningkatkan Keterampilan *Editing* Foto Siswa Kelas X Di SMK Hasanah Pekanbaru”**. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umat-Nya kearah yang benar.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan ujian guna memperoleh gelas Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Skripsi ini diberikan kepada yang teristimewa dan tercinta kedua orang tua penulis yakni Ayah Amir (Alm) dan Ibu Tuti Iriyanti yang telah membimbing, mendidik, memberikan kasih sayang dan telah berjuang tanpa kenal lelah demi penulis menyandang gelar S1. Terima kasih atas semua doa yang ayah dan ibu selalu limpahkan kepada penulis yang tiada habisnya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis selalu mendapatkan bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, MA, dan Drs. H. Promadi, Ph.D selaku Wakil Rektor I, dan III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Nurdin, M.A, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. Masduki, M.A,g, Dr. Toni Hartono, M.Si dan Dr. Azni, M.Ag selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

5. Ibu Dra. Atjih Sukaesih, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Yantos, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Dr. Nurdin, M.A selaku Pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Teristimewa kepada Ibu dan seluruh Keluarga saya tercinta yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral kepada penulis.
10. Terima kasih kepada SMK Hasanah Pekanbaru selaku tempat penelitian saya dan juga telah membantu saya dalam penelitian dalam mengerjakan skripsi.
11. Teruntuk Sahabat Until Jannah (HIMSSI) Kak Zulfa, Kak Iil, Mimi, Nita, Deni, Mirzal, Roni, Ardi, Kuntil dan Hardiansyah terimakasih telah memberi motivasi semangat untuk melanjutkan kuliah sampai dengan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Paling Spesial untuk Calon Dosen Rudi Hanafi S.Pd selaku Dosen Pembimbing kedua dan Masih Bagian dari Sahabat Until jannah yang sudah banyak sekali membantu mengajarkan dari awal penulisan hingga Akhir penyelesaian skripsi ini.
13. Terimakasih untuk Sahabat sekaligus keluarga baru KKN Desa Alah Air 2019 Adly(yong), Ghifar(Paruk), Fikri(Dewa1), Amri(Dewa2), Didit , Wulan, Tuti, Roza, Siti dan Musliha yang sudah member support dan menambah cerita kenangan untuk masa depan.
14. Terimakasih kepada Kak Ishmah lailani (Lala) dan Riki Yulanda selaku teman Magang yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Terimakasih Kepada Ciwiwiwit Reny, Nelva, Leoni, Fauzan selaku sahabat di kelas Broadcasting B yang telah memberi semangat dan doa agar skripsi ini selesai.
16. Teman-teman Komunikasi 2016 dan *Broadcasting B* 2017.
17. Serta semua orang yang sudah membantu dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih bimbingan dan doanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Amin Ya Robbal 'Alamin.

Wassalamu'alaikum, Warohmatullahi Wabarokatuh

Pekanbaru, 24 Juli 2020
Penulis,

Juwita Permata Sari
NIM. 11643202875



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

COVER

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR ISI..... ii

BAB I PENDAHULUAN 1

- A.Latar Belakang..... 1
- B.Penegasan Istilah 6
- C.Identifikasi MasalahError! Bookmark not defined.
- D.Batasan Masalah 7
- E. Rumusan Masalah..... 7
- F. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... 7
- G.Sistematika Penulisan 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 9

- A.Penggunaan Media Desain Grafis 13
 1. Media Desain Garfis..... 16
 2. Prinsip-prinsip desain grafis..... 17
 3. Elemen desain grafis 18
 4. Tipografi..... 19
- B.Landasan Teoritis 9
 1. Penggunaan Media Desain grafis berbasis adobe photoshop..... 10
 2. Meningkatkan keterampilan editing foto 12
 3. Kajian Terdahulu..... 19
 4. Konsep Operasional 22
 5. Definisi Operasional..... 23
 6. Hipotesis Penelitian..... 25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 26

- A.Jenis Dan Pendekatan Penelitian 26
- B.Lokasi dan Waktu Penelitian..... 26
- C.Populasi dan Sampel..... 26

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Populasi	26
2. Sampel.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Observasi	27
2. Survey.....	27
3. Wawancara	31
4. Dokumentasi.....	31
E. Validitas Data	32
1. Uji Validitas	32
2. Uji Reabilitas.....	32
F. Teknik Analisis Data	32
1. Analisis korelasi <i>product moment</i>	33
2. Analisis Regresi Sederhana	33
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	35
A. Sejarah SMK Hasanah	35
1. Profil SMK Hasanah Pekanbaru	37
2. Data Kompetensi Keahlian.....	37
B. Visi dan Misi SMK Hasanah Pekanbaru	38
1. Visi	38
2. Misi.....	38
BAB V HASIL PENELITIAN	39
A. Deskripsi Subjek Penelitian.....	39
B. Deskripsi Data penelitian.....	39
1. Data Penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop	42
2. Data Meningkatkan keterampilan editing foto siswa	47
C. Uji Normalitas	53
D. Uji Hipotesis	55
E. Pembahasan	59
BAB VI PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	
DAFTAR PUSTAKA	i72

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Dimensi Variabel X dan Y	28
Tabel 3.1 Instrumen Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis <i>Adobe Photoshop</i>	34
Tabel 3.2 Instrumen Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa	32
Tabel 3.3 Interpretasi Kofisien Kordasi <i>Product Moment</i>	39
Tabel 4.1 Bidang Keahlian.....	41
Tabel 4.2 Kompetensi Keahlian.....	42
Tabel 5.1 Data Sebelum Uji Coba Validitas dan Reabilitas Instrumen	47
Tabel 5.2 Data Setelah Uji Coba Validitas dan Reabilitas Instrumen	47
Tabel 5.3 Klasifikasi Data Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis <i>Adobe Photoshop</i>	48
Tabel 5.4 Persentase Indikator <i>Title Bar</i>	50
Tabel 5.5 Persentase Indikator <i>Menu Bar</i>	50
Tabel 5.6 Persentase Indikator <i>Option Bar</i>	51
Tabel 5.7 Persentase Indikator <i>Title Bar</i>	52
Tabel 5.8 Hasil Data Skala Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis <i>Adobe Photoshop</i>	52
Tabel 5.9 Klasifikasi Data Meningkatkan Keterampilan <i>Editing</i> Foto Siswa	53
Tabel 5.10 Persentase Indikator Mengoreksi Warna	54
Tabel 5.11 Persentase Indikator Menggambar Obyek	55
Tabel 5.12 Persentase Indikator Menguasai Teknik Seleksi.....	56
Tabel 5.13 Persentase Indikator Menguasai Teknik Transformasi	56
Tabel 5.14 Persentase Indikator Menguasai Teknik Layering	57
Tabel 5.15 Persentase Indikator Menampilkan dan Menyimpan Image	58
Tabel 5.16 Hasil data skala Meningkatkan keterampilan editing foto siswa	59
<i>Test Of Normality</i>	59
<i>Anova</i>	61
Model Summary ^b	61
<i>Coefficients</i> ^a	62
Tabel 5.17 Interpretasi Koefisien Korelasi <i>Product Moment</i>	64

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20
Struktur Organisasi SMK Hasanah Pekanbaru T.P 2019/2020	44
Gambar 5.1 Diagram Kategori Pengalaman Media Desain Grafis Berbasis <i>Adobe Photoshop</i>	49
Gambar 5.2 Diagram Kategori Keterampilan <i>Editing</i> Foto Siswa	54



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Angket Penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop
Lampiran II	: Daftar Nama Responden
Lampiran III	: Uji Validitas
Lampiran IV	: Uji Validitas
Lampiran V	: Uji Hipotesis
Lampiran VI	: Uji Normalitas
Lampiran VII	: Dokumentasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu komunikasi dalam beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan dan semakin canggih dalam beberapa aspek. Hal ini mendorong masyarakat untuk meningkatkan keahlian yang dimiliki dalam berbagai aspek yang dimiliki. Persaingan didalam berbagai ranah sosial hingga usaha merebak dimana-mana termasuk didalam perdagangan.¹

Komunikasi merupakan kegiatan mutlak yang dilakukan oleh setiap individu untuk melakukan interaksi. Dimana komunikasi dilakukan untuk menyampaikan pesan dari individu ke individu lainnya untuk menyampaikan pesan. Manusia merupakan makhluk sosial yang dimana manusia tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan dari manusia lainnya dengan begitu terdapat pentingnya sebuah komunikasi antara manusia satu dengan manusia lainnya.² Dalam hal ini kemudahan berkomunikasi menjadi salah satu faktor yang diperlukan untuk mengembangkan semua itu karena dengan komunikasi dapat menghubungkan apapun yang dilakukan manusia terhadap manusia lainnya.

Komunikasi bisa dilakukan dengan berbagai media komunikasi massa seperti majalah, surat kabar, televisi, dan radio. Hal ini dikarenakan oleh teknologi yang telah berkembang pesat sehingga untuk melakukan komunikasi memiliki banyak pilihan. Dalam menyampaikan suatu pesan komunikasi, ada beberapa alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut seperti surat, telepon, sms, dan melalui *email*. Hal ini dikarenakan teknologi dan akal pikiran manusia semakin berkembang, maka dalam menyampaikan pesan pada saat ini lebih efektif menggunakan media seperti film, novel, musik dan ilustrasi gambar. Dengan perkembangan komunikasi mempengaruhi perkembangan ekonomi terkhusus di teknologi canggih bisa membantu manusia untuk melakukan berbagai hal dengan menggunakan salah satu jenisnya seperti media elektronik.³

Di era teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang ini, maka semakin banyak tuntutan yang harus dipenuhi untuk mengikuti perkembangan teknologi ini. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini, maupun perkembangan

¹Zen. M.T, *editor, sains, teknologi dan hari depan manusia* (Jakarta:PT.Gramedia, 1981), 17-19.

²Deddy Mulyana, *Ilmu komunikasi suatu pengantar*.Cet.XIV (Bandung:PT.Remaja Rosdakarya, 2010), 68-69.

³ Hafied canggara, *pengantar ilmu komunikasi* (Jakarta:Rajawali pers,2010), 19.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teknologi yang akan datang. Adaptasi manusia dengan teknologi dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi baru sebagai penerus generasi lama yang bisa dilakukan dalam bentuk pelatihan maupun pendidikan. Dengan adanya teknologi seperti komputer, *handphone* dan internet membuat kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah desain grafis.⁴

Blanchard menyatakan bahwa Desain grafis dalam pandangan ilmu komunikasi adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi dengan seefektif mungkin.⁵ Dalam desain grafis teks juga dianggap sebagai gambar karena hasil abstraksi simbol-simbol yang dibunyikan. Desain grafis dan komunikasi saling membutuhkan karena sebuah desain yang menarik pada sebuah grafis adalah desain yang dapat mengkomunikasikan sesuatu yang bisa dimengerti oleh khalayak. Komunikasi juga membutuhkan desain grafis sebagai salah satu dari sekian banyak sarana komunikasi agar pesan yang ada tersalurkan kepada khalayak. Peranan desain grafis saat ini juga sangat penting yaitu salah satunya dalam dunia pendidikan.

Desain grafis merupakan sebuah media untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas ataupun menjadikan desain grafis ini sebuah media untuk menyampaikan pendapat dengan menarik.⁶ Media desain grafis yang digunakan untuk *editing* foto yaitu *adobe photoshop*, aplikasi ini memiliki banyak kelebihan dibanding aplikasi lainnya yang sejenis seperti *coreldraw* dan *paint* dikarenakan aplikasi ini mudah digunakan fitur, efek yang banyak dan gratis pemakaian serta tahap pengeditan lebih jelas dan bersih oleh karena itu aplikasi *adobe photoshop* sangat penting untuk di pelajari. Desain grafis salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang member kebebasan kepada *desaigner* (perancang) untuk mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis diatas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Desain grafis pada umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, perfilman dan lain sebagainya.⁷

Adobe photoshop salah satu program komputer yang merupakan perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk pengolahan gambar/foto, *adobe photoshop* yaitu perangkat lunak editor citra buatan *adobe systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat *software* ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan

⁴ Andi purnomo, *Teknologi Informasi dan komunikasi* (Solo:Yudhistira,2007), 12.

⁵ Suyanto, *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*, (Yogyakarta:Andi,2004), 23.

⁶ Wina sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2009), 28.

⁷ Ibnu teguh wibowo, *belajar desain grafis, cara cepat dan mudah belajar desain grafis untuk pemula* (Jakarta: PT suka buku, 2015), 11.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan foto/gambar karena hasilnya lebih bagus dan lebih menarik.⁸

Aplikasi *adobe photoshop* pada dasarnya merupakan aplikasi pengolah gambar, namun seringkali di gunakan untuk mengubah tampilan suatu objek, misalnya teks atau tulisan. *Adobe photoshop* bukan pengolah data kata, tetapi membuat beragam efek menarik untuk mempercantik tampilan gambar dan teks. Keistimewaan dari *adobe photoshop* yaitu dapat membuat tulisan dengan efek tertentu, membuat tekstur dan material yang beragam, mengedit foto dan gambar. *Adobe photoshop* dapat digunakan dalam keterampilan *editing* foto karena *adobe photoshop* memiliki menu dan efek yang mudah digunakan dan dapat menyalurkan imajinasi siswa untuk mengungkapkan pemikirannya, membuat gambar/foto lebih menarik dengan menggunakan efek yang ada didalamnya.⁹

Keterampilan mengoperasikan komputer atau alat digital (*technical skill*) merupakan keahlian untuk mengoperasikan *software-software* yang terdapat didalamnya salah satunya yaitu aplikasi *adobe photoshop*. Keterampilan editing foto tidak dapat diajarkan secara teori atau penjelasan saja tetapi diperlukan keaktifan seperti melakukan pengeditan menggunakan aplikasi, menggunakan efek yang ada didalam aplikasi sesuai imajinasi siswa untuk memanipulasi gambar/ foto. Keterampilan *editing* foto dapat dilatih dengan praktik secara langsung melalui kegiatan *editing*.¹⁰

Editing foto bagian dari keterampilan pengoperasian komputer secara ilmiah akan menghubungkan menjadi rangkaian yang utuh. Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti di SMK Hasanah Pekanbaru Mengenai Pembelajaran *Adobe Photoshop* dalam melakukan pengeditan foto/gambar dikelas X bahwa Kegiatan *editing* termasuk kegiatan yang disenangi oleh siswa karena dapat mengungkapkan apa yang dipikirkan oleh siswa untuk modifikasi foto/gambar menjadi lebih bagus. *Editing* foto dapat menambah pengetahuan dengan berbagai efek dan menu yang dapat melatih imajinasi siswa. *Editing* foto dapat menggunakan media atau peraga untuk mempermudah dalam pengeditan sehingga tidak membosankan bagi siswa.¹¹

Sehubungan dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Hasanah Pekanbaru Penggunaan media desain grafis berbasis *adobe*

⁸ Anindita, *Photoshop CC 2017 & CorelDraw 2017* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), 15.

⁹ Khaeruddin, *Belajar otodidak adobe photoshop cs* (Bandung: CV.Yrama widya, n.d.), 2.

¹⁰ Rusma, *Belajar Dan Pembelajaran Komputer Dalam Meningkatkan Keterampilan* (Jakarta: Alfabeta, 2013), 2.

¹¹ Mega silvia Dewi, "Penggunaan Aplikasi adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto bagi anak tunarungu", *jurnal ilmiah pendidikan khusus* Vol.1, No.2 (Mei 2012), 261

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

photoshop pada kegiatan pembelajaran multimedia dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa agar lebih semangat dan kreatif dalam pengeditan foto. Dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop* dapat membantu siswa lancar dalam memahami menu dan *toolbox* setelah itu melakukan pengeditan foto dengan menggunakan efek dan mengganti *background* foto, kemudian setiap siswa mengedit foto dengan menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*.

SMK Hasanah Pekanbaru merupakan salah satu institusi pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan kebutuhan lapangan kerja dan kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang profesional untuk mandiri sesuai dengan program keahlian yang didasari oleh Visi dan Misi yang dibuat oleh Kepala Sekolah SMK Hasanah yaitu Ibuk Sondang Elisabet, S.Pd, MM. Salah satu program keahlian yang ada di SMK Hasanah adalah Jurusan Multimedia dengan mata pelajaran yang diunggulkan yaitu Desain grafis. Memenuhi tuntutan tersebut perlu berbagai usaha dalam memberikan pengembangan potensi dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai hal, dilihat dari perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, banyak sekali perkembangan teknologi yang dapat diberikan kepada siswa untuk meningkatkan potensi mereka dalam bentuk keterampilan salah satunya keterampilan editing foto yang bisa menggunakan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*.

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu yang diteliti oleh Mega silvia dewi bahwa dengan memberikan latihan kepada siswa dimulai dari tahap-tahap dalam *editing* foto selama limabelas kali pertemuan dan dianalisis menggunakan grafik garis yang telah dibuat berdasarkan pengolahan data memperoleh hasil dan terbukti bahwa penggunaan aplikasi *adobe photoshop* siswa dalam melakukan *editing* foto meningkat.¹²

Observasi yang telah peneliti lakukan di SMK Hasanah Pekanbaru Pada Kelas X Jurusan Multimedia bahwa antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran desain grafis sangat rendah selain itu dilihat dari keterampilan editing foto masih rendah. Rendahnya keterampilan editing siswa disebabkan oleh dua faktor yaitu siswa sendiri ataupun dari luar siswa seperti guru, metode dan sarana prasarana pendukung.

Djemari Mardapi menyatakan bahwa Pencapaian kualitas pembelajaran di tingkat mikro, tingkat kualitas pembelajaran menjadi tanggung jawab seorang

¹²Mega silvia Dewi, "Penggunaan Aplikasi *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan editing foto bagi anak tunarungu", *jurnal ilmiah pendidikan khusus* Vol.1, No.2 (Mei 2012), 264-268.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

guru seperti melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan fasilitas yang di dapat siswa untuk mencapai keterampilan dalam proses pembelajaran yang maksimal. Dilihat dari segi makro, dengan melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, lembaga pendidik bertanggung jawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu guru yang dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, moral dan sikap dari tiap individu peserta didik. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, baik secara *eksternal* maupun *internal* mencakup guru, materi, pola interaksi, media, teknologi, situasi belajar dan sistem.¹³

Ada beragam cara dalam proses belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru salah satunya dengan menjelaskan langsung menggunakan proyektor dengan mempraktekkan langsung tahap pengeditan gambar, guru menjelaskan dan siswa mengikuti tahap-tahap pengeditan foto agar siswa mudah dan berminat untuk mempelajari media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam pembelajaran dasar desain grafis. Diharapkan dengan modernisasi cara penyampaian pelajaran pada siswa ini dapat meningkatkan keterampilan siswa.¹⁴

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti pada Hari Selasa Tanggal 28 Januari 2020 khususnya dikelas X jurusan Multimedia di SMK Hasanah Pekanbaru mendapatkan hasil dari observasi bahwa kurangnya pemahaman siswa dalam penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dan guru meminta siswa untuk mengedit gambar sesuai dengan yang diedit oleh guru. Dengan kata lain siswa tidak diberi peluang untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa untuk melakukan pengeditan gambar sesuai dengan keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa. Dilihat dari Segi fasilitas sangat mendukung, tetapi siswa kurang memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti dan mengembangkan penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*, Melihat pada zaman sekarang yang serba canggih telah banyak program-program komputer yang dapat dijadikan lahan untuk dunia usaha, salah satunya desain gambar bisa dilakukan dengan menggunakan *Adobe photoshop*.

Media Design Grafis berbasis *Adobe Photoshop* digunakan untuk membantu siswa mengedit foto. hal tersebut berdasarkan bahwa Aplikasi *adobe photoshop* dapat melatih keterampilan siswa dalam mengedit foto dan menarik perhatian siswa dalam belajar *editing*, maka hal ini akan dibuktikan secara empiris

¹³Departemen Pendidikan Nasional, *Manajemen Mutu Berbasis Sekolah* (Jakarta:Ditjen DikdasmenDepdiknas, 2001), 85-87

¹⁴Hadi gunawan sakti, Pengaruh media desain grafis berbasis *adobe photoshop* terhadap kreativitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran desain grafis”, *jurnal realita* Vol 2, No.2 (Oktober 2017), 326.

pada penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Dalam Meningkatkan Keterampilan *Editing* Foto Siswa Kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru”**.

B. Penegasan Istilah

Dalam penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Dalam Meningkatkan Keterampilan *Editing* Foto Siswa Kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru”** penulis perlu mempertegas beberapa istilah kunci yang penulis anggap penting maksudnya untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah yang terdapat dalam judul penelitian, maka penulis perlu memberi penegasan pada istilah berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya memberi perubahan kepada yang lain.

2. Media Desain Grafis

Desain grafis adalah satu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.¹⁵

3. *Adobe Photoshop*

Adobe Photoshop adalah salah satu aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk editing foto atau gambar.¹⁶

4. Keterampilan

Keterampilan adalah aplikasi dari pengetahuan sehingga tingkat kemampuan seseorang berkaitan dengan tingkat pengetahuan, dan pengetahuan ada beberapa faktor yang dipengaruhi diantaranya yaitu tingkat pendidikan dan umur.¹⁷

5. *Editing* Foto

Editing foto adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah tampilan foto yang sebenarnya menjadi seperti yang kita inginkan dengan cara menambahkan efek-efek tertentu atau dengan memadukan beberapa foto menjadi 1 foto.¹⁸

6. SMK Hasanah

Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang terletak di jalan Cempedak nomor 37 Kota Pekanbaru.

¹⁵ Supriyono and Rakhmat, *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta: CV.Andi Offset, 2010), 3.

¹⁶ khaeruddin, *Belajar otodidak adobe photoshop cs* (Bandung:CV.Yrama widya,2008), 38.

¹⁷ Rusma, *Belajar Dan Pembelajaran Komputer Dalam Meningkatkan Keterampilan*, 66.

¹⁸ Ari wibowo and Leo, *Mari Menenal Photoshop Dasar-Dasar Photoshop Untuk Pemula* (Jakarta: Alfabeta, 2010), 5.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan kepada Pengaruh penggunaan Media desain grafis berbasis *Adobe Photoshop* dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X Jurusan Multimedia di SMK Hasanah Pekanbaru.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *Adobe Photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Akademis

Sebagai sarana menambah wawasan dan memaksimalkan keahlian penulis terhadap perkembangan dunia akademis dan bisa dijadikan referensi oleh mahasiswa ilmu komunikasi jurusan *broadcasting*.

b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pengkajian dan pembelajaran karya ilmiah pengembangan ilmu komunikasi khususnya media desain grafis dalam bentuk penelitian khalayak.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini penulis membagikan tiga bab bahasan yang masing-masing bab terdiri dari beberapa subjek-subjek yang akan di uraikan dengan sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang, penegasan istilah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan Teori, kajian terdahulu, definisi operasional variabel, kerangka pemikiran dan hipotesis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang Desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan teknik analisa data.

BAB IV : LAPORAN PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang Gambaran umum penelitian.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan Hasil Penelitian dan pembahasan.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang Kesimpulan dan Saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. media pembelajaran ada 3 tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman pictorial/gambar dan pengalaman abstrak. Ketiga pengalaman itu Saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya, guru berusaha untuk menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.¹

Stimulus *visual* membuahkan hasil belajar lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali dan menghubungkan fakta dan konsep. Stimulus *verbal* memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan berurut-urutan. Oleh sebab itu belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandangan dan dengar akan memberi keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak materi yang disajikan dengan stimulus pandang dengar. Pendapat ini sejalan dengan gambaran yang dibuat oleh Edgar Dale yang memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya 12%. Para ahli menyimpulkan bahwa kurang lebih 90% dari hasil belajar melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dari indera lainnya.

Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale



¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 14.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari komunikasi yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui media dimulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang *verbal* (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu.²

1. Penggunaan Media Desain grafis berbasis *adobe photoshop*

Media desain grafis berbasis *adobe photoshop* ini di kembangkan karena dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang belum mengerti dan memahami apa yang diajarkan dan tidak terlalu aktif karena fasilitator yang di sediakan sebagian besar hanya membacakan dan menjelaskan. Desain grafis merupakan suatu pekerjaan membuat atau menggunakan dan mengaturnya pada suatu media untuk menyampaikan ide.³

Penggunaan media desain grafis dalam pembelajaran bukanlah hal yang baru didunia pendidikan, karena adanya media tersebut akan lebih meningkatkan daya serap siswa dalam memahami pesan-pesan pembelajaran. Dengan begitu, pengajaran yang serba *verbal* dalam proses pembelajaran dikelas akan berkurang dengan sendirinya, sehingga proses pembelajaran dikelas merupakan hubungan timbal balik antara guru dan murid. Media Desain grafis adalah Merancang. Menciptakan bentuk, susunan garis, bidang, warna, dan tekstur. Termasuk dalam memilih unsur-unsur tersebut kemudian mengubahnya menjadi suatu bentuk yang mengandung kaidah, rasa nilai estetik dari wujud yang diinginkan.⁴

Salah satu macam dari media pembelajaran yaitu media komputer berbasis desain grafis yang mencakup beberapa aplikasi pengolahan gambar salah satunya *Adobe photoshop*.

Adobe Photoshop merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto. *Adobe photoshop* adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang khususnya untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*Market Leader*) untuk perangkat lunak

²Wina sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada media group, 2009), 198.

³ Haka MJ, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Solo: CV.Haka MJ, 2006), 51.

⁴Idrus and Robby, *Efektivitas Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK* (Jakarta: Gaung Persada, 2013), 21.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

pengolah gambar, dan bersama *adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*.⁵

Adobe photoshop memiliki beragam kegunaan untuk pengolahan gambar/foto seperti mengedit foto dan gambar yang sudah ada, mengkombinasikan 2 gambar atau lebih, memotong gambar, membuat tulisan dengan efek tertentu, mengubah bentuk tulisan, membaca gambar dengan format *raster* dan *vector* seperti png,gif,jpeg dan lainnya dan memiliki beberapa format file khas seperti PSD, PSB, PDD. Didalam *adobe photoshop* memiliki bagian yang penting untuk pengeditan foto/gambar seperti *menu*, *layer*, *tool*, *toolbox*. Yang masing-masing memiliki kegunaan untuk proses pengeditan gambar/foto untuk mendapatkan hasil yang bagus.

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi siswa untuk menggunakan Media design grafis berbasis *adobe photoshop* diantaranya yaitu :⁶

a. Hobi

Hobi adalah sesuatu hal yang disenangi, artinya kegiatan yang dilakukan di luar rutinitas untuk tujuan relaksasi. Hobi sangat beragam salah satunya adalah *editing*. *Editing* adalah proses menyeleksi, mengolah, memeriksa, mengubah dan memperbaiki naskah agar menjadi bahan yang layak dibaca dan dipublikasikan. Memiliki hobi *editing* siswa dapat bersemangat dan terampil dalam mendesign suatu gambar/foto dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop* yang dapat membantu siswa dalam pengeditan foto dan menghasilkan karya yang bagus.

b. Ekonomi

Ekonomi merupakan aspek yang penting dalam kehidupan, segala sesuatu hal yang selalu diperhatikan adalah tingkat pendapatan seseorang, hal ini bisa dilakukan dengan menyalurkan hobi untuk menghasilkan uang, dengan skill yang dimiliki dapat membuat taraf ekonomi meningkat. *Adobe photoshop* merupakan aplikasi yang mudah didapatkan dengan memiliki fitur-fitur yang mudah untuk dipelajari oleh siswa. *Adobe photoshop* merupakan aplikasi yang bisa digunakan dengan satu kali instal saja tanpa membayar setiap bulan, jadi siswa bisa mengembangkan skill yang dimiliki untuk meningkatkan ekonomi.

c. Teknologi

Kemajuan teknologi sekarang ini desain grafis menjadi sangat mudah untuk di operasikan dan juga lebih mudah dalam mengembangkan imajinasi. Pembaruan *software* juga dapat menghasilkan desain-desain terbaru dengan lebih

⁵ khaeruddin, *Belajar otodidak adobe photoshop cs*, 42.

⁶Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Desain Grafis* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010), 55.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

bagus lagi. Dengan adanya perkembangan internet pun setiap orang dapat lebih mudah untuk menikmati setiap karya yang dihasilkan.

Teknologi mempengaruhi bagaimana desain yang diproduksi dan juga mempengaruhi perkembangan dalam gaya, seni dan masyarakat secara keseluruhan, yang pada gilirannya tercermin dalam bentuk desain. Teknologi menyangkut cara-cara atau teknik memproduksi, memakai, serta memelihara segala peralatan dan perlengkapan. Teknologi muncul dalam cara-cara manusia mengorganisasikan masyarakat, dalam cara-cara mengekspresikan rasa keindahan, atau dalam memproduksi hasil-hasil kesenian. *Adobe photoshop* menciptakan berbagai macam efek untuk menyempurnakan pengeditan foto agar siswa lebih kreatif, inovatif dan tidak bosan dapat pengeditan foto, siswa bisa memilih efek-efek yang ada di *adobe photoshop* untuk menghasilkan gambar yang diinginkan.

d. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang.

Pengetahuan dalam media desain grafis berbasis *adobe photoshop* oleh siswa dapat dikembangkan dengan mempraktekkan langsung apa yang diketahui agar pengetahuan tersebut tidak hanya didasarkan hanya di teori saja tetapi juga bisa dipresentasikan dengan hasil yang dibuat.

2. Meningkatkan keterampilan editing foto

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap, mampu dan cekatan. Keterampilan adalah suatu kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah maupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Meningkatkan Keterampilan membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang dapat lebih membantu menghasilkan sesuatu yang lebih bernilai dengan cepat. keterampilan dibagi menjadi 4 (empat), Yaitu :⁷

a. Basic Literacy Skill

Keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.

⁷Hasanah, *Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI Pada Pembelajaran Sistem Laju Reaksi Menggunakan Model Problem Solving* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2015), 25.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

b. *Technical Skill*

Keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan Komputer dan alat digital lainnya.

c. *Interpersonal Skill*

Keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim.

d. *Problem Solving*

Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logika atau perasaanya.

Keterampilan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang mudah dan cermat dari hasil latihan dan pengalaman yang didapat. Bila mengedit dikaitkan dengan keterampilan, pada prinsipnya adalah mengedit memerlukan keterampilan agar mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai hasil yang diinginkan. Keterampilan siswa dalam melakukan pengeditan tidak diperoleh secara mudah, melainkan diperoleh dengan latihan dan kebiasaan, sehingga jelas dengan latihan menggunakan aplikasi *adobe photoshop* siswa dapat meningkatkan keterampilan *editing* foto dengan sangat baik.⁸

Ada faktor yang mempengaruhi Keterampilan diantaranya yaitu tingkat pendidikan dan umur. Dari Tingkat Pendidikan Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin baik pengetahuan yang dimiliki. Sehingga, seseorang tersebut akan lebih mudah dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Selain itu, dapat membantu mereka dalam menyelesaikan hal-hal baru tersebut. Jika dilihat dari umur Ketika umur seseorang bertambah maka akan terjadi perubahan pada fisik dan psikologi seseorang. Semakin cukup umur seseorang, akan semakin matang dan dewasa dalam berfikir dan berkerja.⁹

B. Kerangka Konsep

1. Penggunaan Media Desain Grafis

Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia, Penggunaan diartikan sebagai Proses cara pembuatan memakai sesuatu atau Pemakaian. Penggunaan Merupakan suatu kegiatan untuk menggunakan atau memakai sarana atau barang.¹⁰ Ardianto menyatakan tingkat penggunaan media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut.¹¹

⁸Hermawan, *Keterampilan Editing Foto Dan Video* (Yogyakarta: Graham Ilmu, 2012), 134.

⁹Hermawan, 154.

¹⁰Depdiknas RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta:Balai Pustaka, 2002), 852.

¹¹ Ardiany Elvinaro, *Komunikasi Massa:suatu Pengantar*, (Bandung:Simbiosis Rekatama Media, 2004). 125.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State University of Islamic Studies and Sultan Syarif Kasim Riau

Lometti, Reeves dan Bybee menyatakan bahwa penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal, yaitu :¹²

a. Jumlah Waktu

Hal ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs

b. Isi Media

Memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.

c. Hubungan Media dengan Individu

Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang dilakukan oleh individu. Penggunaan media yang dilakukan oleh individu tergantung dengan kebutuhan yang ingin dicapai, dalam penelitian ini berkaitan dengan penggunaan dengan Media Desain Grafis.

Fungsi penggunaan media yang dipaparkan oleh Lometti, Reeves dan Bybee tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media terdapat tiga komponen penting untuk tahap penggunaannya yaitu :

a. Jumlah waktu

Dalam Komponen ini berkaitan dengan durasi yang diperlukan oleh siswa untuk mengoperasikan Aplikasi *adobe photoshop*.

b. Isi Media

Dalam Komponen ini berkaitan dengan cara mengoperasikan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* yang digunakan untuk tahap pengeditan gambar/foto.

c. Hubungan media dengan Individu

Dalam komponen ini berkaitan dengan kebutuhan pengeditan gambar yang diinginkan. Manfaat Media Pembelajaran yang dikemukakan oleh brown bahwa *“educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning”* semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajaran secara efektif akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran.¹³

Arsyad mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :¹⁴

¹² Thea Rahmani, *Penggunaan Media sosial sebagai penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan kalijaga, 2016), 22

¹³ James W brown, *Av Intructional: Teknologi, Media, and Method* (Newyork: Mc.Graw-Hill Book Company, 1983), 71 .

¹⁴ Azar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), 76-77.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
 - b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
 - c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.
- Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar.

Latuheru mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:¹⁵

- a. Media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- b. Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya *verbalisme*.
- c. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
- d. Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
- e. Media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu.
- f. Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
- g. Media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata.
- h. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- i. Media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata.
- j. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Paparan tentang manfaat media oleh Latuheru dapat disimpulkan bahwa media bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran.

¹⁵ Sudjana, Nana dan Ahmad, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), 23.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran disekolah.

2. Media Desain Grafis

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada *audiens*. Media juga merupakan alat untuk dapat melihat lingkungan yang lebih jauh, sebagai penafsir yang membantu memahami pengalaman dan menjelaskan sesuatu yang abstrak. Media terdapat berbagai jenis seperti media *audio*, media *visual* dan media *audio visual* yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda.¹⁶

Desain grafis merupakan bentuk dari seni lukis atau gambar yang menghasilkan karya seperti tulisan, garis dan foto. Desain grafis bisa dikatakan sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafis , foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus oleh seseorang sehingga bisa menghasilkan karya yang bagus. Desain grafis diterapkan dalam dua fungsi yaitu sebagai perangkat *visual* dan perangkat komunikasi. Desain grafis sebagai perangkat visual adalah latihan teori dan konsep melalui terma-terma *visual* dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penajajaran. Dan penerapan didalam perangkat komunikasi sebagai seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran *visual* pada segala permukaan.¹⁷

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi *visual* yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, merancang, produk yang dihasilkan, atau disiplin ilmu yang digunakan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan *visual* seperti *tipografi*, ilustrasi, *fotografi*, pengolahan gambar dan tata letak.¹⁸

Hubungan desain grafis dengan komunikasi dimana awalnya desain grafis diterapkan untuk media-media statistik seperti buku, majalah, dan brosur. Sejalan dengan perkembangan zaman desain grafis diterapkan pada media elektronik yang disebut dengan interaktif atau desain multimedia yang menerapkan menjadi sebuah desain ruang lingkup. Desain grafis merupakan sebuah jembatan *visual*

¹⁶ Ahmad and Abdul karim H, *Media Pembelajaran* (Makasar: Universitas negeri makasar, 2007),7.

¹⁷ Athur and Rene, *Media Desain Grafis: Dari Mata Turun Kehati* (Bandung: Kelir, 2009), 55.

¹⁸ Supriyono and Rakhmat, *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta:CV.Andi offset,2010), 34.

komunikatif yang dimana makna pesan disampaikan melalui lewat karya yang dibuat agar *audiens* bisa memahami maksud dari karya yang dibuat.

3. Prinsip-prinsip desain grafis

Dalam desain grafis terdapat prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya diantaranya yaitu :¹⁹

a. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan sebuah stabilitas yang dapat diciptakan melalui tampilan berat pada *visual* dari titik pusat yang terbagi secara merata pada setiap sisinya. Setiap elemen desain memiliki kekuatan dan berat yang terpancar secara *visual*. Tampilan berat pada setiap elemen desain secara *visual* tergantung pada beberapa faktor seperti ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang dimiliki oleh masing-masing elemen. Apabila elemen desain diletakkan secara teratur, maka akan menciptakan sebuah komposisi yang terlihat seimbang secara keseluruhan. Dalam keseimbangan terdapat dua jenis yaitu keseimbangan simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri memiliki tampilan berat secara *visual* yang seimbang dan stabil dari semua sisi (atas,bawah,kanan dan kiri) dengan komposisi yang disusun dengan teratur, sedangkan keseimbangan asimetri memiliki tampilan berat yang stabil secara *visual* walaupun peletakan pada komposisi tidak tersusun secara teratur.

b. Tekanan

Tekanan dapat dicapai dengan beberapa cara yaitu tekanan melalui tata letak, ukuran, kontras, arah,struktur diagram. Dalam menciptakan tekanan, perlu menampilkan konten yang disusun secara logis serta mengontrol bagaimana cara informasi atau pesan dapat tersampaikan.

c. Irama (*Rhythm*)

Dengan membuat proses pengulangan (*repetisi*) pada berbagai macam elemen desain, maka akan tercipta pola dan irama. Irama juga mampu menciptakan sebuah gambar atau desain yang menarik serta mampu menciptakan sebuah gambar atau desain yang menarik serta mampu menyampaikan pesan atau informasi melalui cara yang tidak terduga sebelumnya.

d. Kesatuan (*Unity*)

Dalam desain dibutuhkan adanya kesatuan untuk menciptakan sebuah struktur komposisi dan perpaduan yang teratur antara satu elemen ke elemen lainnya. Sebelum melakukan desain terlebih dahulu mengetahui cara untuk menyusun dan mengatur elemen-elemen desain kedalam sebuah komposisi yang dapat memperlihatkan kesatuan diantaranya secara *visual*.

¹⁹ Robin Landa dkk, *Graphic Design solution* (Yogyakarta:Fandom,2007),167.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Elemen desain grafis

Didalam sebuah desain grafis terdapat berbagai elemen-elemen yang terkandung didalam sebuah desain, yaitu :²⁰

a. Titik

Titik adalah bagian terkecil dalam sebuah desain. Dari titik, maka terbentuklah elemen-elemen desain yang dapat merangkai sebuah bentuk desain secara utuh.

b. Garis

Garis merupakan bagian dasar dari elemen desain yang memiliki banyak fungsi dalam bidang desain. Garis dapat membentuk sebuah objek atau desain dengan cara menyatukan serta membentuk suatu tarikan dari satu titik ke titik yang lain secara bertahap sehingga dapat menjadi sebuah bentuk objek atau desain yang utuh.

c. Bentuk

Bentuk merupakan bagian dari elemen dasar desain yang terdiri dari garis untuk menciptakan sebuah bentuk dua dimensi sehingga terlihat datar atau rata. Bentuk dapat terbentuk dari titik-titik yang disatukan sehingga membentuk sebuah bidang. Melalui bentuk maka dapat tercipta tata letak, pola dan berbagai macam komposisi elemen desain lainnya. Selain bentuk dua dimensi, sebuah bentuk dari bidang juga dapat diperhitungkan ukurannya yaitu melalui panjang dan tingginya garis-garis yang membentuk sebuah bidang secara keseluruhan.

d. Warna

Warna memiliki peran untuk menginformasikan pesan serta kesan yang terkandung dalam sebuah desain. Warna juga mampu menjadi elemen desain yang memiliki daya tarik dalam sebuah desain, sehingga membuat yang melihatnya menjadi tertarik dan memahami maksud yang disampaikan oleh desain tersebut. Warna memiliki tiga kategori yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tertier. Warna primer terdiri dari tiga warna yaitu kuning, merah dan biru. Warna sekunder merupakan hasil penyatuan warna dari warna primer yang menghasilkan 3 warna yaitu warna kuning ditambah merah menjadi orange, warna merah ditambah biru menjadi ungu dan warna kuning ditambah biru menjadi hijau. Warna tertier merupakan proses penggabungan satu warna primer dengan warna sekunder. Warna mempunyai empat kualitas yang berbeda yaitu *Hue*, *Value*, *Saturation* dan *Temperature*. *Hue* merupakan warna yang kita lihat, *value* merupakan tingkat terang atau gelap dari sebuah warna, *saturation* merupakan tingkat kecerahan atau

²⁰ Rene Arthur, *desain grafis dari mata turun ke hati* (Bandung:penerbit kelir, 2011), 21.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kekusaman dari sebuah warna dan temperature merupakan sebuah pengaturan yang menentukan sebuah warna dapat dilihat dingin ataupun hangat. Dalam pengaturan *temperature*, warna itu dingin atau hangat tidak dapat dirasakan secara fisik, namun dapat dibayangkan dan dipahami melalui imajinasi serta ingatan dari memori otak manusia, sehingga memicu emosi yang ada dalam diri manusia untuk dapat menentukan *temperature* dalam setiap warna yang ada.

e. Tekstur

Tekstur adalah tampilan dari permukaan sebuah objek atau desain yang memiliki permukaan yang dapat diraba, sehingga kualitas dari lapisan objek atau desain ini dapat memberikan kesan serta penilaian tersendiri bagi yang merasakan serta melihatnya.

5. Tipografi

Tipografi merupakan sebuah pembentukkan atau pembuatan huruf melalui proses cetak. Tipografi memiliki fungsi untuk membantu proses penyusunan dan pengaturan kata-kata kedalam bentuk tulisan. Sehingga konten atau pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik. Desainer perlu memahami berbagai macam *visual* dan elemen desain yang terdiri dari tipografi, serta memahami cara menggunakan dan menyusun tipografi dengan baik agar pesan yang terkandung dalam sebuah desain dapat dikomunikasikan dengan baik kepada audiensnya.

C. Kajian Terdahulu

Selumnya sudah ada beberapa jurnal penelitian yang menjadi acuan peneliti dalam meneliti pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto yaitu :

Pertama, Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran desain grafis di SMK Nw Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 yang diteliti oleh Hadi gunawan sakti. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode pokok, observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pelengkap.

Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X jurusan Multimedia di SMK NW Kembang kerang Kabupaten Lombok Timur. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis data statistik uji perbedaan rata-rata hitung dengan rumus t - test. Hasil analisis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah thitung 4,434 dan t_{tabel} 2,103 dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,434 > 2,103$) dengan taraf signifikansi 5%,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini berarti Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan ada Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMK NW Kembang Kerang Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.²¹

Sedangkan penelitian yang sekarang penulis meneliti tentang Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru, persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dan menggunakan metode dan pengumpulan data yang sama. Perbedaan penelitian ini yaitu Hadi gunawan meneliti tentang kreativitas belajar siswa sedangkan peneliti meneliti keterampilan *editing* foto.

Kedua, Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif yang diteliti oleh Kadek sukiyasa. Jenis Penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen ini menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Jumlah responden sebanyak 63 orang. Instrumen pengumpulan data hasil belajar adalah tes, dan instrumen pengumpulan data motivasi belajar adalah angket. Data dianalisis dengan statistik parametris, yaitu uji-t dengan teknik independent sampel *t-test* dan uji lanjut dengan uji *Scheffe*. Hasilnya adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif pada siswa kelas X TKR di SMKN 1 Seyegan, ditunjukkan dengan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media *powerpoint*.²²

Sedangkan penelitian yang sekarang penulis meneliti tentang Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru, persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media, sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian yang digunakan kadek sukiyasa menggunakan kuasi eksperimen menggunakan desain *non-equivalent control group design* dan peneliti menggunakan pendekatan *positivism*.

Ketiga, Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD yang diteliti oleh Yanuarita Widi Astuti. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest control group desain*. Hasil penilaian menunjukkan kelompok kontrol

²¹ Hadi gunawan, "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis," *Jurnal Realita* 2, no. 2 (2017): 15.

²² Kadek sukiyasa, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Materi Sistem Kelistrikan Otomotif," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2013): 132–35.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperoleh rata-rata skor *pretest* 27,92 dan *posttest* 29,51, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor *pretest* 27,95 dan *posttest* 31,73, sedangkan kelompok eksperimen II memperoleh rata-rata skor *pretest* 27,75 dan *posttest* 31,33. Peningkatan rata-rata skor yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 1,59. Peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen I sebesar 3,78 dan peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen II sebesar 3,58. Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil Anova menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD.²³

Sedangkan penelitian yang sekarang penulis meneliti tentang Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru, persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu jenis penelitian yang digunakan oleh Yanuarita Widi Astuti menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group* desain dan peneliti menggunakan pendekatan *positivism*.

Keempat, Pengaruh media grafis terhadap hasil belajar siswa kelas VIII Mata pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri Kalirejo yang diteliti oleh Munfahiroh Nafisah. Jenis dan desain penelitian adalah penelitian *Quas Experiment design*. Populasi penelitian adalah 132 siswa. Penentuan kelompok kontrol dan eksperimen dilakukan melalui pertimbangan tertentu. Data dikumpulkan melalui uji coba dan data dianalisis dengan statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa yang belajar dengan mediagrafis dan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional. Ini dibuktikan dengan thitung 2,593 dan $t_{\text{tab}} = 1,71$, thitung lebih besar dari t_{tab} . Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa siswa yang belajar dengan media grafis menunjukkan hasil yang lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional.²⁴

Sedangkan penelitian yang sekarang penulis meneliti tentang Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru, persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh media desain grafis dan menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan perbedaan penelitian

²³ Yuniarita widi astuti, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD," *Jurnal Prima Edukasi* 2, no. 2 (2014): 256–61.

²⁴ Munfahiroh nafisah, "Pengaruh Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri Kalirejo," *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 2 (2018): 148–50.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini yaitu Munfahiroh Nafisah menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen design* dan meneliti tentang hasil belajar dan peneliti menggunakan jenis pendekatan *positivism* dan meneliti tentang keterampilan *editing* foto.

Kelima, Pengaruh penggunaan media *visual* dan minat belajar matematika terhadap hasil belajar (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 20 Kecamatan Cibubur Jakarta Timur Tahun Ajaran 2009/2010) yang diteliti oleh Lasia Agustina. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian desain penelitian eksperimental. Sampel penelitian terdiri dari 68 siswa, dibagi menjadi kelas eksperimen 34 siswa dan kelas kontrol 34 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar matematika siswa terhadap penggunaan media visual. Ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 2,640$ dan $t_{tab} = 1,81$, t_{hitung} lebih besar dari t_{tab} . jadi kesimpulan dari penelitian ini Ada pengaruh penggunaan media visual dan minat belajar matematika terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK PGRI.²⁵

Sedangkan penelitian yang sekarang penulis meneliti tentang Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru, persamaan dari penelitian ini yaitu metode penelitian menggunakan kuantitatif dan meneliti tentang pengaruh penggunaan media, sedangkan perbedaannya yaitu pada jenis pendekatan Lasia Agustina menggunakan desain penelitian eksperimental dan peneliti menggunakan jenis pendekatan *positivism*.

Berdasarkan pengamatan penulis dari hasil penelitian di atas, belum ada peneliti yang meneliti mengenai pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru. Meskipun ada satu penelitian yang juga sudah meneliti tentang pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*. Namun, dengan satu variabel dan subjek penelitian yang berbeda maka penulis tetap tertarik untuk melaksanakan penelitian ini.

Sementara itu dalam upaya membangun Landasan Teori akan dikemukakan teori-teori tentang media desain grafis dan keterampilan *editing* foto yang telah dikaji oleh para peneliti sebelumnya.

D. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah batasan terhadap masalah-masalah *variabel* yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya dilapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini, maka akan ditentukan

²⁵ Lasia agustina, "Pengaruh Penggunaan Media Visual Dan Minat Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 20 Kecamatan Cibubur Jakarta Timur Tahun Ajaran 2009/2010," *Jurnal Formatif* 1, no. 3 (2010): 243–44.

beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, antara lain :

- a. Penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* (X)
Lometti, Reeves dan Bybee menyatakan bahwa penggunaan merupakan suatu kegiatan untuk menggunakan atau memakai sarana atau barang. penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal yaitu jumlah waktu, isi media dan hubungan media dengan individu.
- b. Meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa (Y)
Adi D menjelaskan dalam kamus bahasanya bahwa peningkatan merupakan kemajuan dari seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak bisa menjadi bisa yang didasari oleh proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu usaha dalam memajukan kearah yang lebih baik.²⁶
Dalam hal ini berkaitan dengan penelitian mengenai *adobe photoshop* yang dapat dilihat dari beberapa hal yaitu mengoreksi warna *image*, menggambar obyek, menguasai teknik seleksi, menguasai teknik transformasi, menguasai teknik *layering*, serta menampilkan dan menyimpan *image*.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu *variabel* diukur. Dengan melihat operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti.

Tabel 2.1
Dimensi Variabel X dan Y

Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala
Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop (X) (Thea Rahmani,	penggunaan merupakan suatu kegiatan untuk menggunakan atau memakai sarana atau barang. penggunaan media oleh individu dapat	Title Bar Waktu yang diperlukan untuk menggunakan proses <i>Drag</i> dan <i>Drop</i> Cara menggunakan <i>Icon</i> yang ada <i>Title bar</i> Memahami kegunaan <i>Title Bar</i> dalam Proses pengeditan	Likert

²⁶ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan* (Bandung: PT Imperial Bhakti Utama, 2007), 24.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

2016: 22)	dilihat dari tiga hal yaitu jumlah waktu, isi media dan hubungan media dengan individu.	<p>Menu Bar Waktu yang diperlukan untuk Mengenal menu yang ada pada <i>photoshop</i> Cara Mengetahui fungsi menu di <i>photoshop</i> Memahami kegunaan Menu Yang ada di <i>photoshop</i> untuk Pengeditan gambar</p> <p>Option Bar Waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> Cara untuk Mengoperasikan program <i>adobe photoshop</i> Memahami kegunaan <i>Adobe photoshop</i> untuk pengeditan gambar</p> <p>Toolbox Waktu yang digunakan untuk Melakukan seleksi Membuat teks Membuat objek Modifikasi <i>image</i> dan pewarnaan</p>	
Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa (Y) (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI 2007: 24)	Kemajuan dari seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak bisa menjadi bisa yang didasari oleh proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu usaha dalam memajukan kearah yang lebih baik	<p>Mengoreksi warna <i>image</i> Mengatur keseimbangan warna <i>image</i> Menganti warna di dalam <i>image</i> Menampilkan <i>image</i> dengan warna khusus</p> <p>Mengambar Obyek Mengenal obyek <i>shape</i> dan <i>path</i> Menggunakan <i>Tool Pen</i> Menggunakan <i>Tool shape</i> Mengunakan titik pengait <i>Path</i></p> <p>Menguasai Teknik Seleksi Menggunakan perintah <i>select</i> Mengedit obyek yang sudah di seleksi</p>	Likert

Stelesman UIN Suska Riau Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Menguasai Teknik Transformasi Mengatur ulang ukuran <i>image</i> Merotasi <i>image</i> menyeleksi obyek Menguasai Teknik Layering Membuat <i>Layer</i> baru Memberi nama <i>layer</i> Menghapus <i>layer</i> Menampilkan dan Menyimpan Image Menampilkan <i>image</i> ke dalam jendela kerja Membuat <i>image</i> baru Menyimpan <i>image</i>	
--	--	--	--

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁷

Berdasarkan rumusan masalah maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, diduga terdapat Pengaruh penggunaan media design grafis berbasis *Adobe Photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru, yaitu :

- Ha** : Penggunaan Media Design Grafis berbasis *Adobe Photoshop* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru.
- Ho** : Penggunaan Media Design Grafis berbasis *Adobe Photoshop* tidak berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru.

²⁷ Tukiran tanieredja, *Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2011), 24.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan positivisme. Pendekatan ini sesuai dengan judul penulis yang meneliti tentang “pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru”. Dan Metode yang digunakan yaitu Metode *Survey*. Metode ini memerlukan adanya kontak atau hubungan antara peneliti dengan subyek (responden) penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Metode ini merupakan metode pengumpulan data primer berdasarkan komunikasi antara peneliti dengan responden.² Data penelitian berupa data subyek yang menyatakan opini, sikap, pengalaman, atau karakteristik subyek penelitian secara individu atau kelompok.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Hasanah yang beralamat jalan cempedak nomor 37, Wonorejo, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru dan Waktu Penelitian dilakukan Sejak bulan Januari-Maret 2020.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.³ Dengan kata lain populasi adalah sekumpulan obyek/subyek yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai

¹Sugiyono, metode kuantitatif, kuantitatif dan R&D, (bandung: Alfabeta,2017),8.

² Etta mamang sangadji, Metodologi penelitian, (Yogyakarta:ANDI, 2010), 171

³ Sugiyono, statistika untuk penelitian, (bandung:Alfabeta,2007), 117.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

obyek/subyek penelitiannya. Sehubungan dengan penelitian ini yang menjadi Populasi untuk penelitian ini adalah Seluruh siswa kelas X Jurusan Multimedia SMK Hasanah Pekanbaru yang berjumlah 25 Orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam pengambilan sampel, Suharsimi Arikunto Memberikan Pedoman bahwa apabila subjeknya <100 , lebih baik diambil semua. Jika subjeknya >100 , maka diambil antara 10%-20% atau 20%-25% atau lebih.⁴ Berhubung sampel yang diambil peneliti sebanyak 25 orang, maka pengambilan populasi tidak diperlukan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang penting dan strategis dalam sebuah penelitian. Karena lewat kegiatan ini, sebuah penelitian bisa memperoleh data untuk diproses dan diolah menjadi sebuah kesimpulan penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁵

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang peneliti nilai sesuai dengan materi penelitian. Karena penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, maka teknik yang dilakukan peneliti yakni sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung dan dekat kegiatan yang dilakukan objek tanpa perantara. Data yang dikumpulkan dalam dua bentuk interaksi dan percakapan. Artinya selain perilaku verbal juga mencakup perilaku nonverbal dari orang-orang yang diamati. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung. Yakni teknik pengumpulan data dimana penyelidik mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat), dimana peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas siswa yang sedang diamati dan hanya sebagai pengamat independen.

2. Survey

Survey adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen untuk meminta tanggapan dari responden tentang sampel. Instrumen yang digunakan dalam teknik ini yaitu Angket. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

⁴ Suharsimi arikunto, prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Jakarta:PT Rineka cipta, 2006), 104.

⁵ Rachmat kryantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006), 114.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* dalam meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru.

Angket yang dipakai dalam penelitian ini yaitu angket langsung tertutup. Peneliti mempersiapkan daftar pernyataan yang sudah disediakan jawaban, sehingga responden cukup memilih alternatif jawaban yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan dirinya.

Angket yang disediakan oleh peneliti terbagi dalam dua bagian, yaitu bagian pertama tentang penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* yang terdiri dari 25 aitem pernyataan, yang terdiri dari indikator tentang *Title bar* sebanyak 7 aitem, indikator *Menu bar* sebanyak 5 aitem, indikator *Option bar* sebanyak 5 aitem, indikator *Tool box* sebanyak 8 aitem. Bagian kedua tentang Meningkatkan Keterampilan *editing* foto siswa yang terdiri dari 40 aitem pernyataan, yang terdiri dari indikator mengoreksi warna *image* sebanyak 7 aitem, indikator Menggambar obyek sebanyak 6 aitem, indikator menguasai teknik seleksi sebanyak 6 aitem, indikator menguasai teknik transformasi sebanyak 6 aitem, indikator menguasai teknik *layering* sebanyak 6 aitem, dan indikator menampilkan dan menyimpan *image* sebanyak 9 aitem. Ketentuan penilaian aitem *favorable* yaitu kriteria kuantifikasi yang digunakan untuk item *Favorable* (positif) antara lain : SS (Sangat Setuju) dengan skor 4, S (Setuju) dengan skor 3, TS (Tidak Setuju) dengan skor 2, STS (Sangat Tidak Setuju) dengan skor 1 dan aitem *unfavorable* yaitu kriteria kuantifikasi yang digunakan untuk aitem *unfavorable* (Negatif) antara lain : SS (Sangat Setuju) dengan skor 1, S (Setuju) dengan skor 2, TS (Tidak Setuju) dengan skor 3, STS (Sangat Tidak Setuju) dengan skor 4.

a. Skala Penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*

Skala ini dimaksudkan untuk mengukur penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*. Pengukuran ini berdasarkan aspek-aspek memahami penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* meliputi : Penggunaan *Title bar*, penggunaan *Menu bar*, Penggunaan *Option bar* dan penggunaan *Toolbox*. Selanjutnya aspek-aspek tersebut dijadikan indikator dalam mengukur penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop*. Adapun *blue print* skala penggunaan media desain grafis berbasis *adobe photoshop* pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1
Instrumen Penggunaan Media desain Grafis
berbasis *Adobe photoshop*

Variabel X	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		<i>Favorabel</i>	<i>Un Favorable</i>	
Penggunaan media desain grafis berbasis <i>adobe photoshop</i>	<i>Title Bar</i>			7
	Waktu yang diperlukan untuk menggunakan Proses <i>Drag</i> dan <i>Drop</i>	1,2	-	
	Cara Menggunakan <i>Icon</i> yang ada di <i>Title Bar</i>	3,4	5	
	Memahami kegunaan <i>Title Bar</i> dalam proses pengeditan	6	7	
	<i>Menu Bar</i>			
	Waktu yang diperlukan untuk mengenal menu yang ada pada <i>photoshop</i>	8	-	
	Cara mengetahui fungsi menu di <i>photoshop</i>	10	9	
	Memahami kegunaan menu yang ada di <i>photoshop</i> untuk pengeditan gambar	11,12	-	
	<i>Option Bar</i>			5
	Waktu yang digunakan untuk menggunakan <i>Adobe Photoshop</i>	13	-	
	Cara untuk Mengoperasikan program <i>adobe photoshop</i>	15	14	
	Memahami kegunaan <i>Adobe photoshop</i> untuk pengeditan gambar	16,17	-	
	<i>Toolbox</i>			8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

	Waktu yang digunakan untuk melakukan seleksi	18	-	
	Membuat teks	19	20	
	Membuat objek	22,23	21	
	Modifikasi <i>image</i> dan pewarnaan	24,25	-	
Jumlah				25

b. Skala Meningkatkan keterampilan *editing* foto

Skala ini dimaksud untuk mengukur tingkat Penguasaan *editing* foto siswa. Pengukuran tingkat Penguasaan *editing* foto siswa meliputi: Mengoreksi warna, menggambar obyek, menguasai teknik seleksi, menguasai teknik seleksi, menguasai teknik transformasi, menguasai teknik *layering*, dan menampilkan dan menyimpan *image*. Adapun *blue print* skala Meningkatkan keterampilan *editing* foto pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2
Intrumen Meningkatkan keterampilan *editing* foto siswa

Variabel Y	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		<i>Favorabel</i>	<i>Un Favorable</i>	
Meningkatkan keterampilan <i>editing</i> foto siswa	Mengoreksi Warna <i>Image</i>			7
	Mengatur keseimbangan warna <i>image</i>	1	2	
	Menganti warna di dalam <i>image</i>	3,4	-	
	Menampilkan <i>image</i> dengan warna khusus	7	6	
	Menggambar Obyek			6
	Mengenal obyek shape dan path	8	9	
	Menggunakan Tool pen	10	-	
	Menggunakan Tool Shape	11	-	
	Menggunakan titik pengait Path	12	13	
	Menguasai Teknik Seleksi			6
	Menggunakan perintah select	14,15	1	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		6	
Mengedit obyek yang sudah di seleksi	17,18	1 9	
Menguasai Teknik Transformasi			8
Mengatur ulang ukuran image	20,21,22	-	
Merotasi image menyeleksi obyek	23,24	2 5	
Menguasai Teknik Layering			6
Membuat Layer baru	26,27	2 8	
Memberi nama layer	29	-	
Menghapus layer	30	3 1	
Menampilkan dan Menyimpan Image			6
Menampilkan image ke dalam jendela kerja	32,33,34, 35	-	6
Membuat Image baru	36,37,38	-	6
Menyimpan Image	40	3 9	9
Jumlah			40

3. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden. Metode wawancara pada penelitian ini untuk mengumpulkan data tentang bagaimana awal berdirinya sekolah SMK Hasanah Pekanbaru sampai sekarang, untuk memperoleh data tersebut peneliti melakukan wawancara kepada Kepala sekolah dan bagian Tata Usaha secara Langsung.

4. Dokumentasi

Penyusunan format dokumentasi penting dilakukan agar data dari sumber atau dokumen bisa dikumpulkan secara selektif sesuai dengan keperluan penelitian.⁶ Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu Data sekolah, data Siswa, dan Foto kegiatan dalam melakukan penelitian.

⁶ Ardianto, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (Bandung: Sembiosa rekatama media, 2014), 67.

E. Validitas Data

1. Uji Validitas

Uji validitas data adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas diperoleh dengan cara mengkorelasi setiap skor indikator variabel. Kemudian hasil korelasi dibandingkan dengan nilai kritis pada taraf signifikan 0,05, pengukuran dikatakan valid jika mengukur tujuannya dengan nyata dan benar. Uji validitas diproses menggunakan SPSS. Berikut ini adalah kriteria pengujian validitas:

- Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ (uji 2 dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).⁷

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah untuk mengetahui konsisten alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dengan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Untuk uji reabilitas digunakan teknik *alpha cronbach*, dimana suatu instrument dapat dikatakan handal (*reliable*) bila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,06 atau lebih.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif yaitu nilai dari pembahasan yang dapat dinyatakan dalam angka. Analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk data yang pengumpulannya dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui tanggapan responden atas kuesioner yang telah diberikan dan dianalisa dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *product moment* dan analisis regresi linear sederhana.

⁷ Juliansyah, *Metode Penelitian Skripsi Tesis Desertasi Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada media group, 2011), 164.

1. Analisis korelasi *product moment*

Metode analisis korelasi *product moment* yaitu korelasi yang berguna menentukan besaran yang menyatakan bagaimana kuat lemahnya hubungan antar variabel yaitu satu variabel (X) Pengaruh penggunaan media design grafis berbasis *adobe photoshop* dengan satu variabel (Y) meningkatkan keterampilan editing foto. Berikut rumus korelasi pearson (*product moment*) :

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(n \sum (X)^2 - (\sum X)^2) (n \sum (Y)^2 - (\sum Y)^2)}}$$

- = koefisien korelasi Pearson's Product
- = jumlah individu dalam sampel
- = angka mentah untuk variabel X
- = angka mentah untuk variabel Y

Adapun Interpretasi terhadap nilai r hasil analisis korelasi adalah :⁸

Tabel. 3.3
Interprestasi Koefisien Korelasi *Product Moment*

Interval Nilai r*	Intetprestasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

2. Analisis Regresi Sederhana

Rumus statistik yang penulis gunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) dan apabila variabel bebas (X) diketahui. Bentuk persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

⁸ Riduwan and Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2010), 81.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dimana :

- Y = Meningkatkan keterampilan editing foto (variabel terikat)
 X = Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop (variabel bebas)
 A = nilai intercept (konstan) atau harga Y bila X=0
 B = koefisien regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel Independen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b(+) maka naik, bila b(-) maka terjadi penurunan.⁹

Nilai a dan b di hitung dengan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

⁹ Riduwan and Sunarto, 96.

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah SMK Hasanah

SMK Hasanah Pekanbaru berdiri pada tahun 1998, dibawah naungan Yayasan Amil Hasanah Pekanbaru. Pada awal berdirinya SMK Hasanah Pekanbaru membuka 5 Program Keahlian yaitu Mekanik Otomotif, Mesin Perkakas, Instalasi Listrik, Elektronika Komunikasi dan Gambar Bangunan, didalam perjalanannya ternyata SMK Hasanah Pekanbaru bisa diterima oleh masyarakat dengan banyaknya siswa yang mendaftar pada saat itu.¹⁰

Pada tahun 2005, SMK Hasanah pertama kalinya diakreditasi oleh Badan Akreditasi Sekolah Provinsi Riau dan berhasil mendapat Akreditasi B (Baik). Pada tahun ini juga dibuka Program Keahlian Baru yakni Teknik Komputer dan Jaringan, seiring perkembangan waktu maka pada tahun 2006 SMK Hasanah mendapatkan program bantuan Re-engineering, dimana SMK Hasanah dituntut harus bisa melihat ke depan peluang dan program keahlian apa yang sangat dibutuhkan dan diminati di masa yang akan datang, setelah melakukan survey dan penelitian yang seksama, maka program keahlian yang dibutuhkan ke depan adalah program Teknologi Informasi dan Komunikasi, oleh karena itu program keahlian yang kurang diminati harus ditutup.

Sejalan dengan perkembangan SMK Hasanah yang semakin pesat, pada tahun 2008 SMK Hasanah berhasil mendapatkan Sertifikat *Quality Management System* ISO 9001:2000 dari SAI Global dan pada tanggal 15 Juli 2008 sesuai dengan Surat Keputusan Direktur Pembinaan SMK Jakarta dengan No. 3084/CS.3/Kep/KU/2008 bahwa SMK Hasanah Pekanbaru Ditetapan sebagai Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI). Saat ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Hasanah, telah terakreditasi dengan Nilai Amat Baik (A) sesuai dengan Surat Keputusan dari Badan Akreditasi Nasional (BAN) Nomor 362/BAP-SM/KP-09/X/2011 dan meraih sertifikat System Manajemen Mutu ISO 9001:2008 dari SAI Global.

Pada tahun 2014 SMK Hasanah Pekanbaru membuka jurusan Perawatan Kesehatan yang kini berubah nama menjadi asisten keperawatan. Melihat tingginya minat siswa yang tidak tertampung pada jurusan akuntansi di SMK negeri, maka pada tahun 2016 SMK Hasanah membuka jurusan akuntansi untuk menampung aspirasi siswa tersebut.

Pada tahun 2017 untuk pertama kalinya jurusan keperawatan mengikuti akreditasi dan meraih akreditasi A, dilanjutkan pada tahun 2018 SMK Hasanah melaksanakan akreditasi ulang untuk jurusan yang telah habis masa berlaku

¹⁰ Profil SMK Hasanah Pekanbaru 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

akreditasinya, yaitu Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Multimedia dan Akuntansi, dan berhasil meraih predikat Akreditasi A (Unggul) untuk 6 (enam) program keahlian tersebut. Saat ini SMK Hasanah memiliki 4 bidang studi keahlian yang terdiri dari 4 (empat) Program Keahlian dan 7 (tujuh) kompetensi keahlian sebagai berikut :

Tabel 4.1
Bidang Keahlian

NO	BIDANG STUDI KEAHLIAN	PROGRAM KEAHLIAN	KOMPETENSI KEAHLIAN
1	Teknologi dan Rekayasa	Teknik Otomotif	Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Teknik dan Bisnis Sepeda Motor
2	Teknologi Komputer dan Informatika	Teknik Komputer dan Informatika	Teknik Komputer dan Jaringan Rekayasa Perangkat Lunak Multimedia
3	Kesehatan dan Pekerjaan Sosial	Keperawatan	Asisten Keperawatan
4	Bisnis dan Manajemen	Akuntansi dan Keuangan	Akuntansi dan Keuangan Lembaga

Dalam Proses Pembelajaran SMK Hasanah mengadopsi materi pembelajaran yang telah disusun oleh Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP). Khusus pada program Teknik Komputer dan Informatika dilengkapi dengan materi kurikulum Internasional yakni Cisco Networking Academy Program (CNAP), sehingga tamatan SMK Hasanah diharapkan mampu berkompetensi di dunia kerja, baik di tingkat nasional maupun tingkat internasional.

SMK Hasanah telah banyak meraih prestasi baik tingkat kota, provinsi maupun nasional diantaranya :¹¹

- Meraih Penghargaan Sekolah Adiwiyata Tingkat Kota Pekanbaru
- Meraih Penghargaan Adiwiyata Tingkat Provinsi Riau
- Meraih Penghargaan Adiwiyata Tingkat Nasional

¹¹ Album kenang kenangan SMK Hasanah Pekanbaru 2018

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Meraih Akreditasi A (unggul) untuk semua program keahlian tahun 2018
- Perpustakaan dengan akreditasi B Pada Tahun 2018 dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia
- Sekolah Sehat Tingkat Kota Pekanbaru

B. Profil SMK Hasanah Pekanbaru

Identitas Sekolah

Nama sekolah : SMK Hasanah Pekanbaru
 NSS : 32409600409
 NPSN : 10403928
 Alamat : Jalan Cempedak nomor 37, kelurahan Wonorejo
 Kecamatan marpoyan damai kota Pekanbaru
 Telpon/Fax : 0761-38004
 Website : www.smkhasanahpekanbaru.sch.id
 Email : smk_hasanah_pku@yahoo.co.id / smkhasanah98@gmail.com
 SK Pendirian : No. : 8408/109.8.4/MN/1998 Tanggal 7 juli 1998
 Akrediatasi Sekolah : A (Unggul)

Kepala Sekolah

Nama : Sondang Elisabet, S.Pd.,MM
 No.SK Pengangkatan : 001/YAH/VII/2019
 Tanggal SK : 1 juli 2019

C. Data Kompetensi Keahlian

Tabel 4.2
Kompetensi Keahlian

NO	NAMA KOMPETENSI KEAHLIAN	TAHUN BERDIRI	HASIL AKREDITASI	TAHUN AKREDITASI
1	Teknik Kendaraan Ringan Otomotif	1998	A	2018
2	Teknik dan bisnis Sepeda Motor	2007	A	2018
3	Teknik Komputer dan Jaringan	2005	A	2018
4	Rekayasa Perangkat Lunak	2006	A	2018
5	Multimedia	2010	A	2018

6	Akuntansi dan Keuangan Lembaga	2016	A	2018
7	Asisten Perawat	2014	A	2018

D. Visi dan Misi SMK Hasanah Pekanbaru

1. Visi

Mewujudkan SMK Hasanah Pekanbaru sebagai lembaga Pendidikan dan pelatihan yang profesional dan mandiri dalam mewujudkan Lulusan yang Unggul, Cerdas, Bermartabat, Berdedikasi, Cinta Lingkungan dan Berakhlak Mulia.¹²

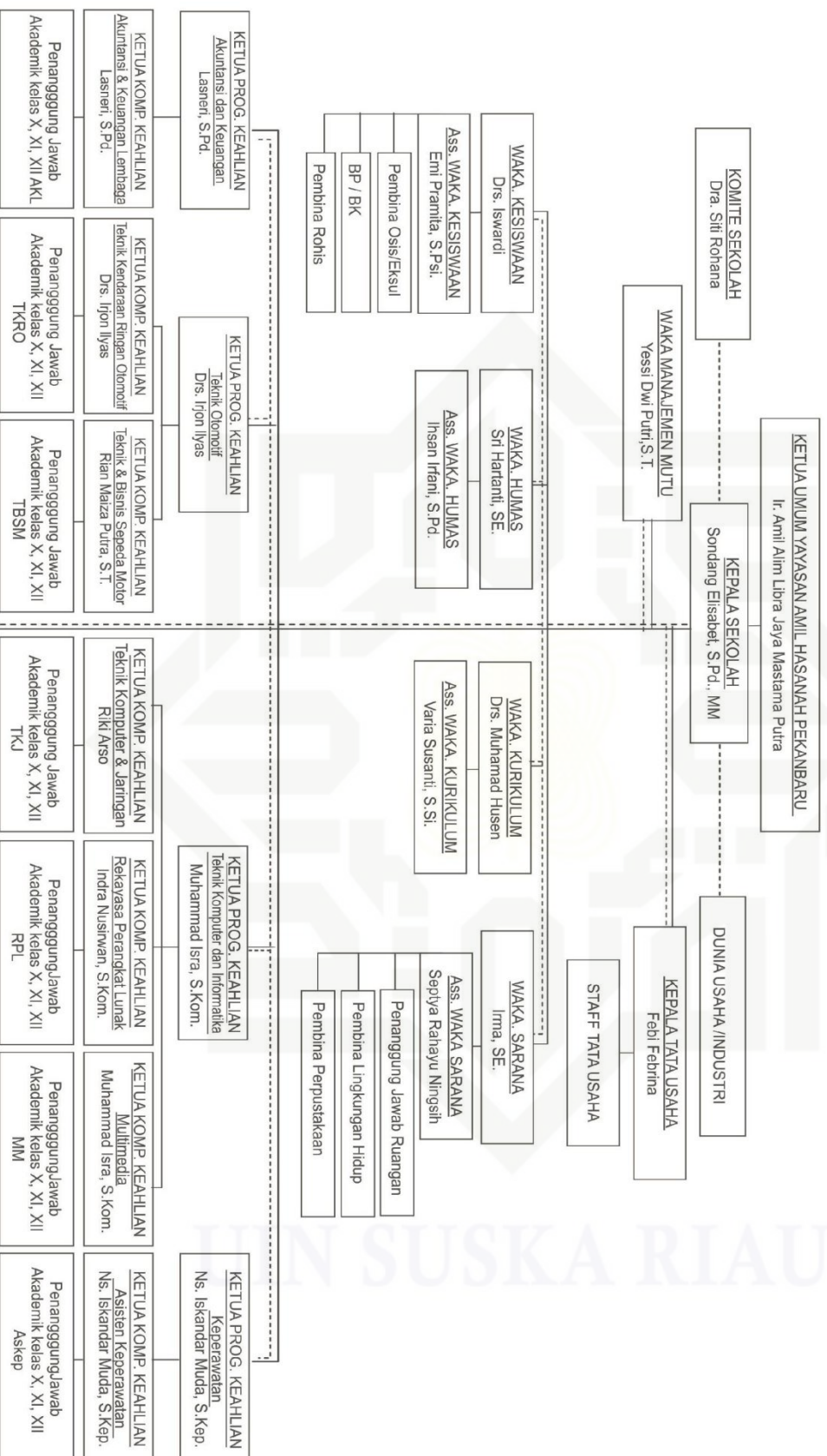
2. Misi

Dalam menyongsong Globalisasi Industri dan Teknologi SMK Hasanah Pekanbaru mempersiapkan tamatan untuk mandiri serta :

- Memiliki kepribadian dan etos kerja yang dapat dibanggakan oleh masyarakat dan dunia usaha yang berlandaskan IPTEK dan IMTAQ
- Memiliki kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang profesional untuk mandiri sesuai dengan program keahlian
- Memiliki nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari dan membentuk pribadi yang disiplin, bertanggung jawab dan jujur
- Memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter, jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli, responsive, dan santun dengan semangat pelayanan prima
- Memiliki perilaku hidup sehat sehari-hari dan cinta lingkungan
- Memiliki kepedulian pada pelestarian lingkungan hidup
- Memiliki kemauan untuk mewujudkan lingkungan yang nyaman, aman, rindang, asri dan bersih
- Memiliki kemampuan mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup
- Memiliki kemampuan penyesuaian diri dengan kebutuhan lapangan kerja dan kemampuan mengembangkan diri untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi.

¹² Visi dan Misi SMK Hasanah Pekanbaru, www.smkhasanahpekanbaru.sch.id, diakses pada Juli 2019

TP. 2019/2020



Garis Komando

Garis Kornado

Garis Kordinasi

PESERTA DIDIK

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang bagaimana Pengaruh Penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah pekanbaru. Sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu data yang didapat langsung dari objek penelitian. Untuk pengumpulan data alat yang digunakan adalah Angket yang dibagikan kepada 25 Responden di SMK Hasanah Pekanbaru Kelas X jurusan Multimedia. Setelah angket disebar kem udian peneliti menganalisis dengan analisis product moment. Analisis digunakan untuk membuktikan ada tidaknya korelasi penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dengan Meningkatkan keterampilan editing foto siswa.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop yang digunakan oleh siswa smk Hasanah Pekanbaru tergolong Tinggi hal ini berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian oleh peneliti bahwa siswa sudah mengetahui cara menggunakan aplikasi adobe photoshop dan memahami fungsi dari menu-menu yang ada di aplikasi adobe photoshop. Hal ini dikarenakan siswa sudah dulu mempelajari aplikasi adobe photoshop yang diajarkan oleh guru untuk pengeditan foto sehingga Tingkat penggunaan aplikasi adobe photoshop tergolong Tinggi pada jurusan Multimedia Kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru.

Keterampilan editing foto siswa SMK Hasanah juga tergolong tinggi dikarenakan siswa sudah mengetahui dan memahami fungsi menu yang ada di adobe photoshop dan bisa menggunakan beragam efek didalam adobe photoshop yang sangat mudah untuk dipelajari dan digunakan, menu untuk pengeditan sangat lengkap, dapat membuat tulisan dengan efek tertentu, membuat tekstur dan material yang beragam, mengedit foto dan gambar sehingga keterampilan editing foto siswa menjadi meningkat dalam pengeditan foto/gambar.

Hasil dari Penelitian Tentang Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa Kelas X Di SMK Hasanah Pekanbaru menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media desain grafis terhadap keteampilan editing foto siswa. Pengaruh yang signifikan mempunyai arti bahwa setiap ada kenaikan variabel bebas yaitu penggunaan media desain grafis akan mempengaruhi kenaikan variabel terikatnya yaitu keterampilan editing foto siswa. Dan jika ada penurunan variabel bebas maka akan mempengaruhi penurunan variabel terikatnya. Dengan demikian Penggunaan media desain grafis berbasis adobe



photoshop berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa di SMK Hasanah Pekanbaru.

Dalam hal ini Aplikasi adobe photoshop dapat membantu siswa lancar dalam memahami fungsi dari menu bar, title bar, option bar dan toolbox dan juga siswa bisa melakukan pengeditan foto dengan menggunakan efek dan mengganti background foto, kemudian setiap siswa mengedit foto dengan cepat dan mudah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan, bahwa ada pengaruh antara penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah pekanbaru. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak terkait dengan penelitian sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah, peneliti berharap sekolah dapat merekomendasikan kepada guru-guru agar dapat meningkatkan pemahaman tentang materi pengeditan foto dengan menggunakan media desain grafis berbasis adobe photoshop.
2. Bagi Guru, peneliti berharap guru-guru bisa mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif lagi sehingga potensi keterampilan yang dimiliki oleh siswa.
3. Bagi siswa, peneliti berharap dapat memberi motivasi dalam mengembangkan bakat yang ada terutama dalam pengeditan foto.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai inspirasi dalam melakukan kegiatan yang berguna di bidang pendidikan. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah hasil penelitian yang sempurna. Jadi masih perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya agar memperoleh hasil penelitian yang lebih baik dan pastinya sempurna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
UIN SUSKA RIAU
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad & Abdul karim H. (2007). *Media Pembelajaran*. Makasar: Universitas negeri makasar.
- Ardianto. (2014). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Sempoa rekayasa media.
- Ari wibowo & Leo. (2010). *Mari Mengenal Photoshop Dasar-Dasar Photoshop Untuk Pemula*. Jakarta: Alfabeta.
- Athur & Rene. (2009). *Media Desain Grafis: Dari Mata Turun Kehati*. Bandung: Kelir.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan D. (2009). *Pengenalan Nama Dan Toolbox Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi.
- Haka MJ. (2006). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Solo: CV.Haka MJ.
- Hasanah. (2015). *Analisis Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI Pada Pembelajaran Sistem Laju Reaksi Menggunakan Model Problem Solving*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Hermawan. (2012). *Keterampilan Editing Foto Dan Video*. Yogyakarta: Graham Ilmu.
- Idrus & Robby. (2013). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. Jakarta: Gaung Persada.
- Juliansyah. (2011). *Metode Penelitian Skripsi Tesis Desertasi Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Kadek sukiyasa. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 132–135.
- khaeruddin. *Belajar otodidak adobe photoshop cs*. Bandung: CV.Yrama widya.
- Lasia agustina. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Visual Dan Minat Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 20 Kecamatan Cibubur Jakarta Timur Tahun Ajaran 2009/2010. *Jurnal Formatif*, 1(3), 243–244.
- Munfahiroh nafisah. (2018). Pengaruh Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri Kalirejo. *Jurnal pendidikan ekonomi*, 6(2), 148–150.
- Rachmat kryantono. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan & Sunarto. (2010). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusma. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Komputer Dalam Meningkatkan Keterampilan*. Jakarta: Alfabeta.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Desain Grafis*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono & Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- Tukiran tanieredja. (2011). *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wina sanjaya. (2009). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada media group.
- Yuniarita widi astuti. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnalprimaedukasi*,2(2),256–2

Lampiran I

Angket Penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dan Meningkatkan Ketrampilan Editing Foto Sebelum Di Uji

No. Responden :

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi angket isilah identitas anda dengan lengkap
2. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya
3. Tidak diperbolehkan melihat jawaban orang lain
4. Berikan tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pengalaman yang anda rasakan.
5. Keterangan Pilihan Jawaban.

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. IDENTITAS SISWA

Nama :
NIS :
Kelas :

C. PERNYATAAN

Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
TITLE BAR					
1.	Dalam pembelajaran multimedia, aplikasi yang digunakan untuk pengeditan foto menggunakan adobe photoshop.				
2.	Membuat jendela kerja terlebih dahulu sebelum melakukan pengeditan gambar				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	Sebelum melakukan pengeditan posisi jendela kerja dipindah terlebih dahulu menggunakan proses drag (Menyeret)				
4.	Setelah melakukan drag lalu di drop (dilepaskan) sesuai tempat dan ukuran yang diinginkan.				
5.	Media Desain grafis hanya Aplikasi Adobe photoshop				
6.	Aplikasi adobe photoshop cocok untuk pengeditan gambar				
7.	Tidak ada aplikasi selain adobe photoshop untuk editing foto				
MENU BAR					
8.	Aplikasi adobe photoshop memiliki menu yang lengkap untuk pengeditan foto				
9.	Menu yang ada di Photoshop tidak perlu digunakan untuk pengeditan foto				
10.	Menu yang ada di photoshop mudah untuk dipahami				
11.	Terdapat banyak kekurangan menu yang ada di photoshop				
12.	Menu di photoshop sulit untuk dikenali				
OPTION BAR					
13.	Aplikasi Adobe photoshop mudah untuk di operasikan				
14.	Pengoperasian Aplikasi adobe photoshop hanya untuk usia 18 tahun keatas				
15.	Adobe photoshop membuat kualitas gambar menjadi bagus				
16.	Pengeditan gambar di adobe photoshop bisa diedit sesuai yang diinginkan				
17.	Pengoperasian Aplikasi adobe photoshop lambat pada saat pengeditan pada ukuran gambar berukuran besar				
TOOLBOX					
18.	Toolbox yang ada di adobe photoshop lengkap				
19.	Tool untuk seleksi sangat mudah digunakan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

20.	Tahap penyeleksian objek hanya bisa digunakan satu kali				
21.	Toolbox di adobe photoshop tidak berfungsi untuk pengeditan foto				
22.	Aplikasi adobe photoshop bisa membuat teks/tulisan dengan beragam model tulisan				
23.	Adobe photoshop bisa membuat objek apapun				
24.	Gambar/foto yang diedit dengan adobe photoshop bisa dimodifikasi sesuai dengan yang diinginkan				
25.	Pewarnaan gambar/foto bisa ditambah dengan warna yang sudah disediakan di adobe photoshop				

Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
MENGOREKSI WARNA IMAGE					
1.	Saya menggunakan Aplikasi adobe photoshop untuk editing foto				
2.	Kurang memahami cara penggunaan aplikasi adobe photoshop yang disampaikan oleh guru lewat media apapun				
3.	Saya bisa mengatur warna image sesuai dengan warna yang diinginkan menggunakan adobe photoshop				
4.	Saya bisa mengganti warna gambar asli dengan warna lain				
5.	Saya tidak bisa mengedit warna yang ada di adobe photoshop				
6.	Koleksi warna di adobe photoshop hanya hitam putih				
7.	Saya bisa menampilkan gambar dengan warna khusus				
MENGAMBAR OBYEK					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8.	Saya bisa menambah obyek baru di lembar kerja adobe photoshop				
9.	Saya bisa membuat semua obyek apapun dengan menggunakan Tool shape				
10.	Saya tidak bisa menggunakan Tool shape untuk membuat obyek				
11.	Saya bisa membuat obyek dengan menggunakan Tool pen agar lebih rapi				
12.	Saya bisa menggabungkan titik pengait path dari awal hingga akhir				
13.	Titik pengait pada path hanya bisa digunakan satu kali pengeditan foto				
MENGUASAI TEKNIK SELEKSI					
14.	Saya menguasai Teknik Seleksi pada photoshop				
15.	Saya menyeleksi gambar dengan menggunakan perintah selection				
16.	Teknik seleksi hanya ada di Adobe photoshop				
17.	Perintah selection mudah untuk digunakan				
18.	Saya terlebih dahulu menyeleksi gambar yang akan saya edit untuk mempermudah pengeditan				
19.	Perintah selection tidak bisa digunakan untuk menyeleksi foto				
MENGUASAI TEKNIK TRANSFORMASI					
20.	Saya menguasai teknik Transformasi				
21.	Teknik Transformasi sangat mudah untuk digunakan				
22.	Saya bisa mengatur ukuran image asli sesuai menjadi ukuran yang saya inginkan				
23.	Saya bisa merotasi gambar image yang terbalik				
24.	Saya tidak memahami teknik rotasi				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta ini adalah milik UIN Suska Riau

MENAMPILKAN DAN MENYIMPAN IMAGE

	image				
25.	Ukuran maksimale size di adobe photoshop hanya 100mb				
MENGUASAI TEKNIK LAYERING					
26.	Saya menguasai Teknik Layering				
27.	Teknik Layering sangat mudah				
28.	Teknik layering sulit digunakan di adobe photoshop				
29.	Saya bisa membuat layer baru				
30.	Saya bisa Memberi nama pada layer baru				
31.	Layer di adobe photoshop tidak bisa dihapus.				
MENAMPILKAN DAN MENYIMPAN IMAGE					
32.	Saya bisa memasukkan gambar kedalam jendela kerja				
33.	Saya bisa membuat lembar kerja baru				
34.	Saya bisa menggabungkan dua gambar atau lebih				
35.	Saya bisa mengatur format gambar yang saya inginkan				
36.	Saya bisa memberi nama baru untuk gambar yang saya edit				
37.	Mengabungkan dua gambar sangat sulit				
38.	Saya bisa menyimpan gambar sesuai size dan format yang saya inginkan				
39.	Adobe photoshop hanya menyimpan format JPEG				
40.	Aplikasi adobe photoshop lebih cepat kerjanya				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lampiran II

Angket Penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dan Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Sesudah Di Uji

No. Responden :

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi angket isilah identitas anda dengan lengkap
2. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya
3. Tidak diperbolehkan melihat jawaban orang lain
4. Berikan tanda (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pengalaman yang anda rasakan.
5. Keterangan Pilihan Jawaban.

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

B. IDENTITAS SISWA

Nama :
NIS :
Kelas :

C. PERNYATAAN

Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
TITLE BAR					
1.	Dalam pembelajaran multimedia, aplikasi yang digunakan untuk pengeditan foto menggunakan adobe photoshop.				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.	Membuat jendela kerja terlebih dahulu sebelum melakukan pengeditan gambar				
3.	Sebelum melakukan pengeditan posisi jendela kerja dipindah terlebih dahulu menggunakan proses drag (Menyeret)				
4.	Setelah melakukan drag lalu di drop (dilepaskan) sesuai tempat dan ukuran yang diinginkan.				
5.	Aplikasi adobe photoshop cocok untuk pengeditan gambar				
MENU BAR					
6.	Aplikasi adobe photoshop memiliki menu yang lengkap untuk pengeditan foto				
7.	Menu yang ada di photoshop mudah untuk dipahami				
8.	Terdapat banyak kekurangan menu yang ada di photoshop				
9.	Menu di photoshop sulit untuk dikenali				
OPTION BAR					
10.	Aplikasi Adobe photoshop mudah untuk di operasikan				
11.	Adobe photoshop membuat kualitas gambar menjadi bagus				
12.	Pengeditan gambar di adobe photoshop bisa diedit sesuai yang diinginkan				
13.	Pengoperasian Aplikasi adobe photoshop lambat pada saat pengeditan pada ukuran gambar berukuran besar				
TOOLBOX					
14.	Toolbox yang ada di adobe photoshop lengkap				
15.	Tool untuk seleksi sangat mudah digunakan				
16.	Aplikasi adobe photoshop bisa membuat teks/tulisan dengan beragam model tulisan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17.	Adobe photoshop bisa membuat objek apapun				
18.	Gambar/foto yang diedit dengan adobe photoshop bisa dimodifikasi sesuai dengan yang diinginkan				
19.	Pewarnaan gambar/foto bisa ditambah dengan warna yang sudah disediakan di adobe photoshop				

Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
MENGOREKSI WARNA IMAGE					
1.	Saya menggunakan Aplikasi adobe photoshop untuk editing foto				
2.	Saya bisa mengatur warna image sesuai dengan warna yang diinginkan menggunakan adobe photoshop				
3.	Saya bisa mengganti warna gambar asli dengan warna lain				
4.	Saya tidak bisa mengedit warna yang ada di adobe photoshop				
5.	Saya bisa menampilkan gambar dengan warna khusus				
MENGAMBAR OBYEK					
6.	Saya bisa menambah obyek baru di lembar kerja adobe photoshop				
7.	Saya tidak bisa menggunakan Tool shape untuk membuat obyek				
8.	Saya bisa membuat obyek dengan menggunakan Tool pen agar lebih rapi				
9.	Saya bisa menggabungkan titik pengait path dari awal hingga akhir				
MENGUASAI TEKNIK SELEKSI					
10.	Saya menguasai Teknik Seleksi pada photoshop				
11.	Saya menyeleksi gambar dengan menggunakan perintah selection				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12.	Perintah selection mudah untuk digunakan				
13.	Saya terlebih dahulu menyeleksi gambar yang akan saya edit untuk mempermudah pengeditan				
MENGUASAI TEKNIK TRANSFORMASI					
14.	Saya menguasai teknik Transformasi				
15.	Teknik Transformasi sangat mudah untuk digunakan				
16.	Saya bisa mengatur ukuran image asli sesuai menjadi ukuran yang saya inginkan				
17.	Saya bisa merotasi gambar image yang terbalik				
18.	Saya tidak memahami teknik rotasi image				
MENGUASAI TEKNIK LAYERING					
19.	Saya menguasai Teknik Layering				
20.	Teknik Layering sangat mudah				
21.	Saya bisa membuat layer baru				
22.	Saya bisa Memberi nama pada layer baru				
MENAMPILKAN DAN MENYIMPAN IMAGE					
23.	Saya bisa memasukkan gambar kedalam jendela kerja				
24.	Saya bisa membuat lembar kerja baru				
25.	Saya bisa menggabungkan dua gambar atau lebih				
26.	Saya bisa mengatur format gambar yang saya inginkan				
27.	Saya bisa memberi nama baru untuk gambar yang saya edit				
28.	Menggabungkan dua gambar sangat sulit				
29.	Saya bisa menyimpan gambar sesuai				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	size dan format yang saya inginkan				
30.	Aplikasi adobe photoshop lebih cepat kerjanya				



Lampiran III

Daftar Nama Responden

No	Nama	Jenis kelamin	Kelas
1	Asa Atmayani	P	X MM
2	Ananda Da'fin Rohdianto	L	X MM
3	Bayu Kurniawan	L	X MM
4	Dendy Muhammad Fikry	L	X MM
5	Dewi Safitri Puji Rahayu	P	X MM
6	Echa Guslin	P	X MM
7	Femi Gloria Panjaitan	P	X MM
8	Hafizh As-Salami	L	X MM
9	M.Ridwan Prihadinata	L	X MM
10	Maya Syafrida	P	X MM
11	Muhammad Abdul Aziz	L	X MM
12	Muhammad Rizki Riyanda	L	X MM
13	Nike Putri Hermansyah	P	X MM
14	Odi Priyoga	L	X MM
15	Puan Indah Purnama	P	X MM
16	Raga Prima	L	X MM
17	Rahmadhani Fitri	P	X MM
18	Rahmat Arya Adhyaksa Siregar	L	X MM
19	Rezha Rahmad Putra.T	L	X MM
20	Rizky Agung Hidayatullah	L	X MM
21	Saddam Rifandi	L	X MM
22	Salsa Bila Maharani	P	X MM
23	Serli Aulia Kusuma Sari	P	X MM
24	Tasya Tri Suci Ramadhani	P	X MM
25	Yogi Febrian	L	X MM

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran IV

Uji Validitas dan Reliabilitas Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.737	.902	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	147.84	72.057	.416		.680
Item_2	145.68	72.810	.382		.683
Item_3	145.80	73.167	.290		.686
Item_4	145.72	72.543	.395		.682
Item_5	145.92	72.827	.316		.684
Item_6	147.76	72.773	.350		.683
Item_7	145.80	72.500	.372		.682
Item_8	147.80	73.000	.311		.685
Item_9	145.80	72.833	.331		.684
Item_10	147.76	71.607	.497		.678
Item_11	145.84	73.557	.237		.688
Item_12	145.92	72.827	.316		.684

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Item_13	145.84	76.223	-.073		.700
Item_14	145.80	72.667	.351		.683
Item_15	147.88	72.777	.325		.684
Item_16	145.84	73.723	.217		.688
Item_17	145.72	71.877	.483		.679
Item_18	147.68	71.643	.300		.682
Item_19	145.88	72.777	.325		.684
Item_20	145.84	73.390	.257		.687
Item_21	147.76	78.273	-.316		.709
Item_22	147.84	72.390	.376		.682
Item_23	145.92	72.327	.375		.682
Item_24	145.88	72.943	.305		.685
Item_25	145.76	72.940	.329		.684
Jumlah	74.72	18.960	1.000		.696

Lampiran V

Uji Validitas dan Reliabilitas Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.737	.902	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	259.92	392.577	.384		.728
Item_2	260.08	390.993	.317		.728
Item_3	259.96	389.290	.544		.726
Item_4	260.00	391.333	.335		.728
Item_5	260.00	392.167	.396		.728
Item_6	260.04	390.540	.366		.727



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Item_7	259.80	392.917	.402	.728
Item_8	259.80	393.250	.383	.729
Item_9	261.40	386.000	.420	.724
Item_10	260.56	380.340	.527	.720
Item_11	259.96	394.707	.232	.730
Item_12	259.88	390.360	.508	.726
Item_13	261.84	393.140	.374	.728
Item_14	260.08	385.160	.652	.723
Item_15	259.80	398.250	.108	.732
Item_16	261.76	386.773	.506	.724
Item_17	260.04	392.457	.329	.728
Item_18	260.08	386.993	.571	.724
Item_19	261.72	388.460	.411	.726
Item_20	260.00	389.667	.401	.726
Item_21	259.72	391.293	.555	.727
Item_22	259.84	387.973	.652	.725
Item_23	259.84	398.140	.108	.732
Item_24	259.92	389.077	.429	.726
Item_25	261.76	388.773	.429	.726
Item_26	259.92	392.410	.297	.728
Item_27	260.08	391.743	.321	.728
Item_28	261.52	384.677	.442	.723
Item_29	259.80	395.417	.263	.730
Item_30	259.84	395.807	.232	.730
Item_31	260.04	390.540	.478	.727
Item_32	260.16	386.057	.505	.724
Item_33	260.20	384.917	.555	.723
Item_34	260.00	390.333	.488	.726
Item_35	259.96	390.623	.477	.727
Item_36	259.88	393.527	.343	.729
Item_37	259.88	395.860	.222	.731
Item_38	259.96	392.790	.368	.728
Item_39	260.00	389.000	.555	.725
Item_40	260.00	396.333	.189	.731
Jumlah	131.76	100.107	1.000	.882

Lampiran VI

Uji Hipotesis Variabel X dan Variabel Y

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.704 ^a	.496	.474	6.243

a. Predictors: (Constant), Pemahaman

b. Dependent Variable: Keterampilan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	881.340	1	881.340	22.611	.000 ^b
	Residual	896.500	23	38.978		
	Total	1777.840	24			

a. Dependent Variable: Keterampilan

b. Predictors: (Constant), Pemahaman

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.813	17.312		.682	.502
	Pemahaman	1.542	.324	.704	4.755	.000

a. Dependent Variable: Keterampilan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran VII

Uji Normalitas Variabel X dan Variabel Y

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pemahaman	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Keterampilan	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pemahaman	.140	25	.200 [*]	.941	25	.154
Keterampilan	.202	25	.010	.865	25	.003

*. This is a lower bound of the true significance.

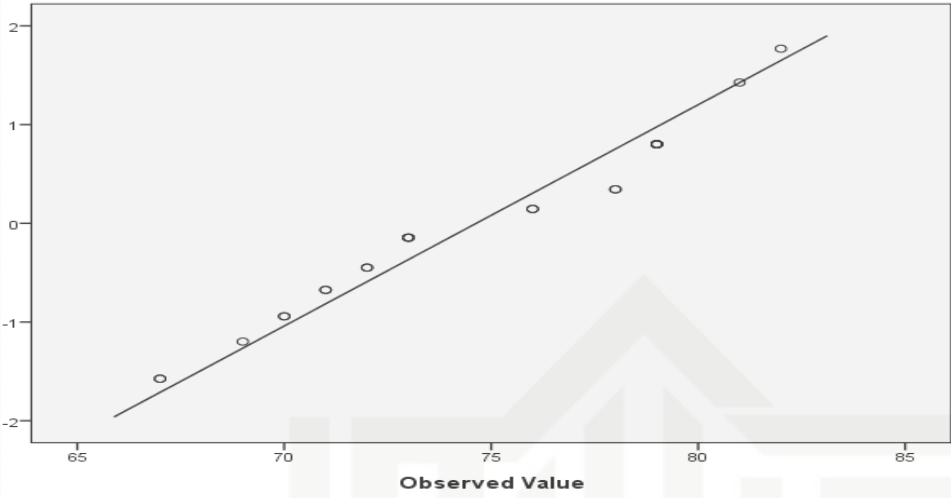
a. Lilliefors Significance Correction

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

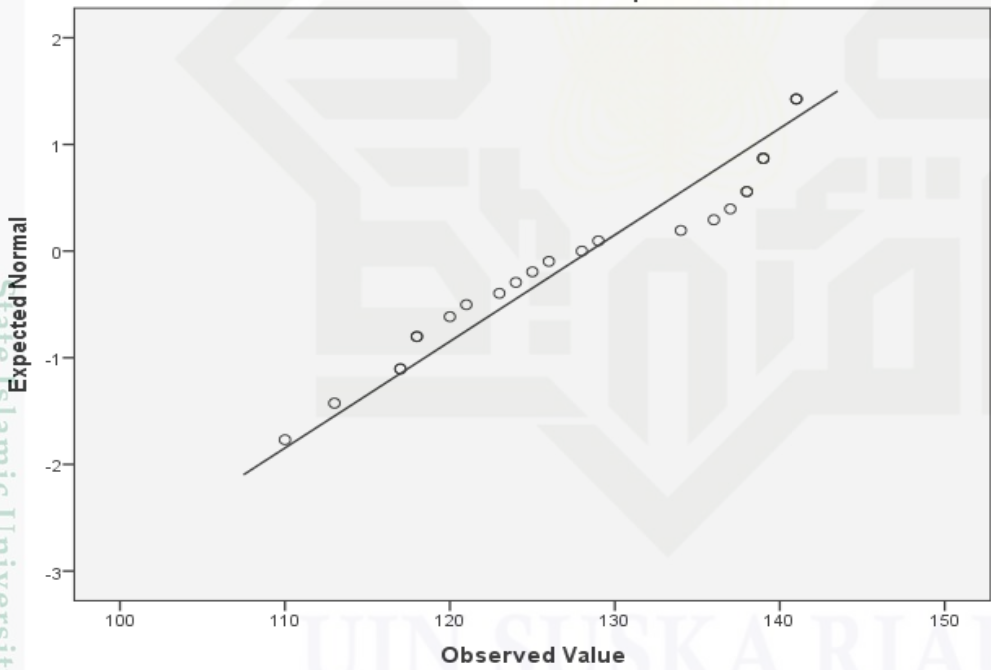
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Normal Q-Q Plot of Pemahaman



Normal Q-Q Plot of Keterampilan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran VIII

Dokumentasi Penelitian

1. Foto Informan yang diwawancarai



Gambar 1. Sondang Elisabet, S.Pd., MM (Kepala Sekolah)
Sumber : Dokumen SMK Hasanah Pekanbaru



Gambar 2. Yessy Dwi Putri S.T (Guru Multimedia)
Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Foto Saat Observasi



Gambar 3. Gerbang Depan SMK Hasanah Pekanbaru
Sumber : Dokumen SMK Hasanah Pekanbaru



Gambar 4. Ruang Lingkung Sekolah SMK Hasanah Pekanbaru
Sumber : Dokumen SMK Hasanah Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 5. Tanya jawab soal mengenai Aplikasi Adobe photoshop
Sumber : Dokumen Pribadi peneliti



Gambar 6. Labor Multimedia
Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Foto Penyebaran Angket



Gambar 7. Pembagian Angket ke Siswa
Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti



Gambar 8. Pengisian Angket Oleh Siswa
Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Foto Bersama



Gambar 9. Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru SMK Hasanah Pekanbaru
Sumber : Dokumen SMK Hasanah Pekanbaru



Gambar 10. Foto Bersama Peneliti dengan Siswa Kelas X MM SMK Hasanah Pekanbaru
Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti



Pekanbaru, 28 November 2019

: Naskah Riset Proposal

Hal

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat ,

Setelah membaca,meneliti dan membefi petunjuk serta mengadakan perubahan seperlunya, maka kami selaku dosen pembimbing menyetujui bahwa riset proposal saudara .

Nama : Juwita Permata sari

NIM : 11643202875

Dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO SISWA KELAS X di SMK HASANAH PEKANBARU" untuk diajukan pada **Seminar Proposal** Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian surat ini dibuat, atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,

Pembimbing I

Dr. Nurdin, MA

NIP. 19660620 2006004 1 015

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و علم الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO. Box. 1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@pekanbaru-inda.net.id

Nomor : Un.04/F.IV/PP.00.9/3143/2018
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 berkas
Hal : Penunjukan Pembimbing
a.n. **Juwita Permata Sari**

Pekanbaru, 29 Rajab 1440 H
05 April 2019 M

Kepada Yth.
Dr. Nurdin, MA
Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Suska Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Dengan hormat,

Berdasarkan keputusan pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi tentang penetapan judul dan pembimbing skripsi mahasiswa a.n. **Juwita Permata Sari** NIM. 11643202875 dengan judul "**Penerapan Aplikasi Adobe Photoshop CS3 dalam Meningkatkan Kualitas Editing Foto**" saudara menjadi pembimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

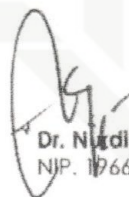
Bimbingan yang saudara berikan meliputi :

1. Materi / Isi Skripsi
2. Metodologi Penelitian

Kami tambahkan bahwa saudara dapat mengarahkan atau mengubah judul di atas bersama mahasiswa bersangkutan, sejauh tidak mengubah tema atau masalah pokoknya. Kami harapkan bimbingan tersebut dapat selesai dalam waktu **6 (enam) bulan**.

Atas kesediaan & perhatian saudara diucapkan terima kasih.

Wassalam
Dekan,


Dr. Nurdin, MA
NJP. 17660620 200604 1 015

Tembusan :
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Ketua Jurusan Komunikasi
Mahasiswa ybs

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrandt No. 155 KM. 18 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO. Box 1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web www.uin-suska.ac.id E-mail: iain-sq@pekanbaru.indo.net.id

Nomor : Un.04/F.IV/PP.00 9/9330/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (satu) Exemplar
Hal : Mengadakan Penelitian.

Pekanbaru, 04 Jumadil Awal 1441 H
31 Desember 2019 M

Kepada Yth,
Kepala Sekolah
SMK Hasanah Pekanbaru
Di

Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Kami sampaikan bahwa datang menghadap bapak, mahasiswa kami:

Nama : juwita permata sari
NIM : 11643202875
Semester : VII (Tujuh)
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi tingkat Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul:

Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru

Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak berkenan memberikan petunjuk-petunjuk dan rekomendasi terhadap pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatian Saudara diucapkan terima kasih.

a.n. Wassalam
Rektor,
Dekan,

Dr. Nurudin, MA
NIP.19660620 200604 1 015

Tembusan :
1 Mahasiswa yang bersangkutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/31460
 TENTANG



1.04.02.01

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau, Nomor : B-381/Un.04/F.IV/PP.00.9/01/2020 Tanggal 27 Februari 2020, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

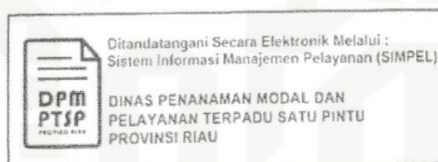
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : JUWITA PERMATA SARI |
| 2. NIM / KTP | : 11643202875 |
| 3. Program Studi | : ILMU KOMUNIKASI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO SISWA KELAS X DI SMK HASANAH PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMK HASANAH PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sepenuhnya.

Dibuat di : Pekanbaru



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

UIN SUSKA RIAU



YAYASAN AMIL HASANAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) HASANAH
TERAKREDITASI : A

Jl. Cempedak No. 37 Telp/Fax. (0761) 38004 - Pekanbaru

Website : www.smkhasanahpekanbaru.sch.id - Email : smk_hasanah_pku@yahoo.co.id / smkhasanah98@gmail.com



SURAT KETERANGAN
Nomor : 518/YAH/III/2020

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Hasanah Pekanbaru, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : JUWITA PERMATA SARI
 NIM : 11643202875
 Progran Studi : Ilmu Komunikasi
 Asal Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Benar telah melakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis adobe photoshop dalam meningkatkan keterampilan editing foto siswa kelas X di SMK Hasanah Pekanbaru" yang dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2020 s.d 17 Februari 2020 di SMK Hasanah Pekanbaru.

Demikian surat ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Pekanbaru, 03 Maret 2020

Kepala Sekolah



Sondang Elisabet, S.Pd., MM.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP



Juwita Permata Sari Lahir di Selatpanjang Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten kepulauan Meranti Provinsi Riau, pada tanggal 03 Juli 1997. Lahir dari pasangan Bapak Amir Jamil dan Ibu Tuti Iriyanti dan anak ketujuh dari delapan bersaudara. Pada tahun 2001 menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak di TK ADHYAKSA Selatpanjang kecamatan tebing Tinggi dan Lulus pada tahun 2003. Pada tahun 2003 melanjutkan pendidikan Sekolah dasar di SDN 001 Selatpanjang dan Lulus pada tahun 2009. Pada Tahun 2009 melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Selatpanjang dan Lulus pada tahun 2012. Pada tahun 2012 melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Patria Dharma selatpanjang dan lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2016 melanjutkan pendidikan di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Di masa perkuliahan penulis pernah mendapatkan beasiswa Prestasi pada tahun 2018 Kepulauan Meranti. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Alah Air Kecamatan Tebing Tinggi kabupaten kepulauan Meranti Selama dua bulan Pada tahun 2019. Dan Praktek Kerja Lapangan bagian Hukum di Kantor Komisi Pemilihan Umum (KPU) Pekanbaru Selama dua bulan pada Tahun 2019.

Pada Tanggal 13 Agustus dinyatakan Lulus melalui Sidang Akhir dan berhak menyandang gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) dengan Predikat Sangat Memuaskan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.